CURIOSIDADES • PASSATEMPOS • PIADINHAS

Abril

RECREIO

R$ 5,90

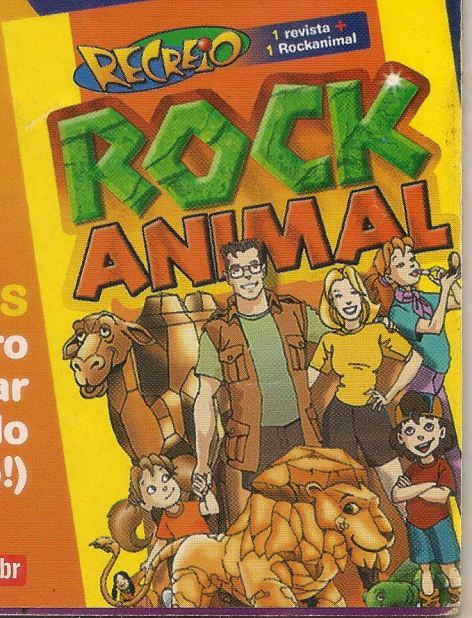
ISSN 1517-7467 12788/1
Ano 4 • 21/8/2003
Nº 180

Folclore divertido

Brincadeiras, lendas e adivinhas de todos os cantos do Brasil

GRÁTIS

Envelope-surpresa com:
- 1 ROCKANIMAL
- 1 minigibi



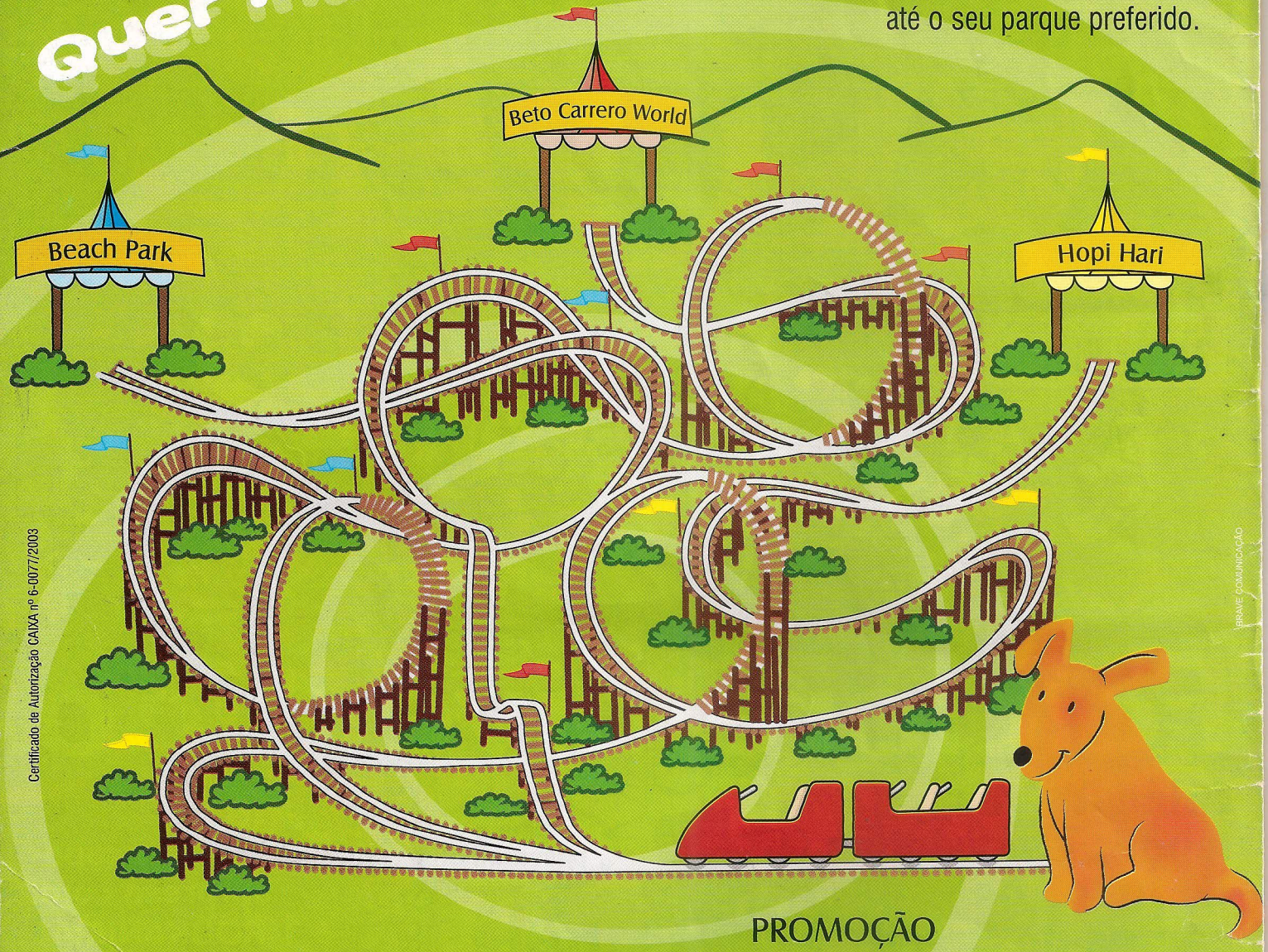
GAME BOY ADVANCE
Jogue fliperama com a turma do Sonic

QUADRINHOS
Pinky e Cérebro querem dominar o mundo (de novo!)

www.RECREIONLINE.com.br

Quer mais emoção ?

Participe da promoção Lepper que vai levar você até o seu parque preferido.



Certificado de Autorização CAIXA nº 6-0077/2003

BRAVE COMUNICAÇÃO

PROMOÇÃO

Moppy pinta com diversão

Na compra de um produto infantil ou infanto-juvenil da Promoção, você participa dos super sorteios:

Concorra quantas vezes quiser até 09/março/2004.

3 passeios aos melhores parques

60 kits Moppy

Resultado do 1º Sorteio (10/julho/2003):

Prêmio: Kit Promocional Moppy (1 mochila + 1 boné + 1 roupão felpudo + 1 toalha de rosto + 1 toalha de banho + 1 pijama da Coleção Moppy).

Brena Desirée Gomes Carvalho, de Serra Talhada - PE, ganhou um passeio ao BETO CARRERO WORLD.

Ananda Glenda Gonçalves . Amanda Gomes
Ana Carolina Apolinário . Ana Paula de Melo
Clarissa Fernandes Ramos . Danilo Argolo e Silva
Danilo Moreira da Silva . Higor Carvalho Sá
Lucas Stefano do Poço . Luísa Weber Ferrato Bezerra
Marcelle Manso Braga . Mariana Carvalho
Matheus Vaz de Lima Silva . Siomara Cristiane Amorim
Stephani de Oliveira . Tainá de Zitter Amorim
Thayna Caroline Godoi . Thays Idelena de Almeida
Valéria Bandeira Vigne . Yasmin Ribeiro Rocha

Lepper®
Cama, mesa e banho

:: www.lepper.com.br ::

AQUI TEM

4 CURIOSIDADES! **Coisas legais de saber**

6 TESTE **O que é, o que é?**
Você é fera em adivinhas?

8 ESTA SEMANA **Dia do Folclore**
As diferentes tradições do nosso país.

13 ERA UMA VEZ **Para perder o medo**
Um poema para espantar o saci e outros seres.

14 PASSATEMPO **Jogo dos sete erros**

15 GAMES **Fliperama do Sonic**
O porco-espinho no Game Boy Advance.

16 TÚNEL DO TEMPO **Lar, doce lar**
Como era a decoração de casas do passado.

18 BICHOS **Aves atletas**
Os gansos são bons de vôo, nado e caminhada.

20 PASSATEMPO **Cadê?**

24 FAZENDO ARTE **Ordem no guarda-roupa**
Cabides para as roupas das suas bonecas.

25 PASSATEMPO **Fique de olho**
Encontre os objetos iguais.

26 CIÊNCIA **Mundo colorido**
Descubra como percebemos as cores.

28 ROCK ANIMAL **Aula de desenho**
Aprenda a fazer o Leão de Topázio.

29 **QUADRINHOS**

37 PASSATEMPO **Labirinto**
Dois desafios para você.

40 CORREIO **Seu espaço na RECREIO**

42 TIRINHAS! **Para rir**

CAPA: BIRY (FOLCLORE) / © PINK AND THE BRAIN AND ALL RELATED CHARACTERS AND ELEMENTS ARE TRADEMARKS OF © 2003 CARTOON NETWORK. WB SHIELD: ™ & © WARNER BROS.

CURIOSIDADES!

Existe alguma coisa que você quer saber? Então, escreva para a gente:

Revista RECREIO
Seção Curiosidades
Av. das Nações Unidas, 7221 - 8º andar
São Paulo - SP - CEP 05425-902

E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br

O PANDA É UM URSO?

André Duarte
Santos – SP

Sim, ele é da família *Ursidae*. A espécie, conhecida como panda-gigante, vive nas montanhas da China. Tem cerca de 1,5 metro de altura e pode pesar até 150 quilos. Há um outro animal chamado panda-vermelho que, apesar do nome, é bem diferente do panda-gigante e pertence à mesma família dos quatis e guaxinins.

APRENDI NA ESCOLA QUE OS COELHOS NÃO SÃO ROEDORES. DE QUE GRUPO ELES SÃO?

Gabriel Augusto, 7 anos
Araxá – MG

Os coelhos e as lebres pertencem ao grupo dos lagomorfos. A dentição é a principal diferença entre eles e os roedores. Os lagomorfos possuem três pares de dentes incisivos, enquanto os roedores têm só dois pares. Esses dentes nunca param de crescer, por isso coelhos, lebres e roedores precisam roer para desgastá-los. Além disso, eles têm pêlos na sola dos pés, diferente dos roedores.

QUAL FOI A PRIMEIRA RUA ASFALTADA NO BRASIL? QUANDO ACONTECEU?

Victor
São Paulo – SP

Acredita-se que as primeiras ruas asfaltadas foram as do bairro Carioba, na cidade de Americana, em São Paulo. Ali funcionava uma fábrica de tecidos de uma família alemã, que ofereceu esse e outros benefícios para os moradores do lugar. Isso aconteceu em 1935 e o asfalto foi importado da Alemanha. Em 1928 já tinha sido inaugurada a rodovia Washington Luiz, a primeira estrada asfaltada do país, ligando o Rio de Janeiro a Petrópolis.

QUAL A VELOCIDADE MÁXIMA DE UM LINCE?

Luca Leite, 8 anos
São Paulo – SP

Existem três espécies: o lince europeu, o lince canadense e o lince vermelho. Eles atingem velocidades entre 60 e 80 quilômetros por hora. Outra característica interessante desse animal é a adaptação que ele tem para andar na neve. Como vive em lugares bastante frios da Europa e da Ásia, suas patas são bem grandes para que não afunde na neve.

ILUSTRAÇÕES: FÁBIO MOON & GABRIEL BÁ

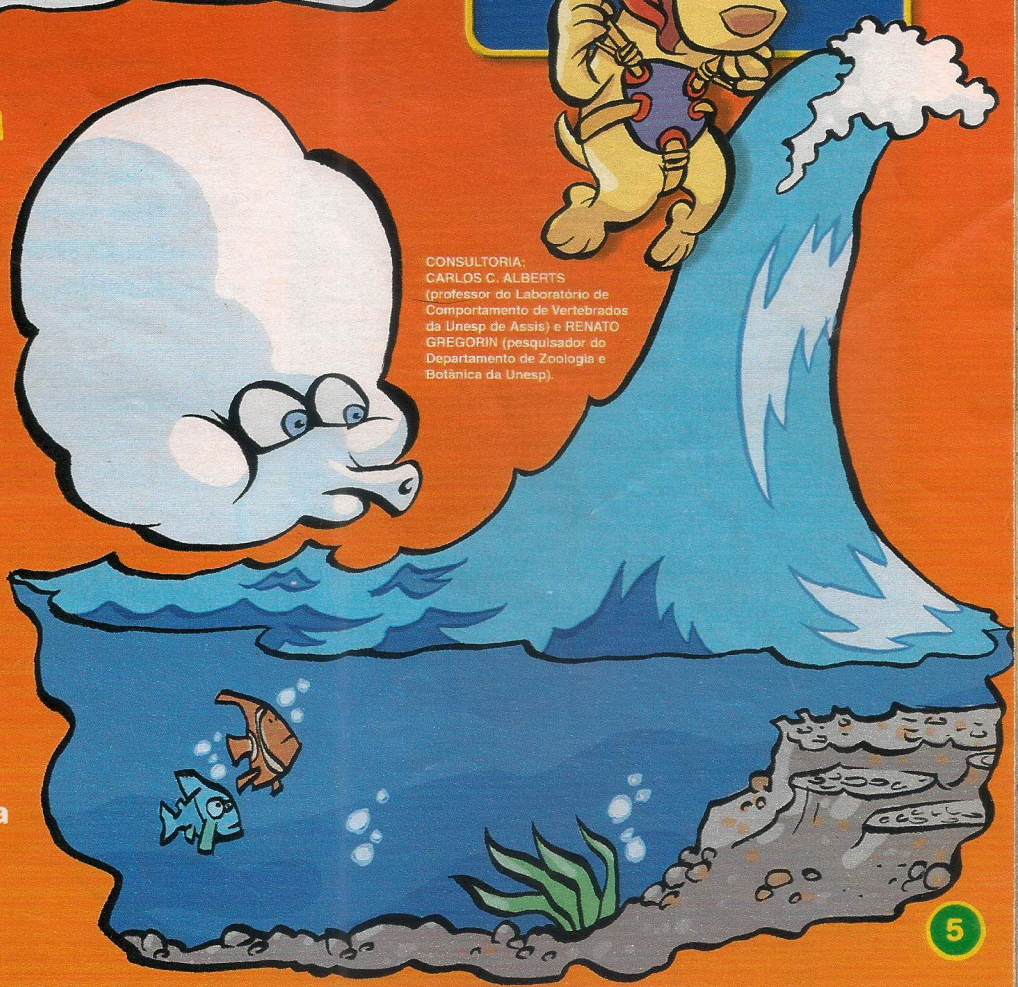
VOCÊ SABIA QUE...

O primeiro pára-quedista foi um cão? Em 1797, ele foi lançado pelo seu dono, o francês André-Jacques Garnerin, de uma altura de 1.000 metros. Garnerin saltou logo depois e se tornou a primeira pessoa a usar pára-quedas.

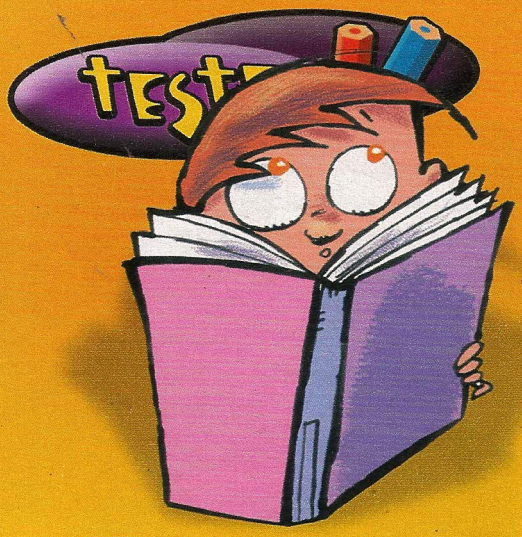
COMO SE FORMAM AS ONDAS?

Natalya Fonseca, 7 anos
Recife – PE

Elas se formam pela ação dos ventos sobre a superfície do mar. Seu tamanho varia de acordo com a velocidade dos ventos. Quanto mais velozes, maior será a onda. Elas surgem em alto-mar e vão em direção à costa. A base da onda sofre a resistência das águas mais rasas, mas a crista segue em frente. É por isso que a onda se quebra fazendo espuma.



CONSULTORIA: CARLOS C. ALBERTS (professor do Laboratório de Comportamento de Vertebrados da Unesp de Assis) e RENATO GREGORIN (pesquisador do Departamento de Zoologia e Botânica da Unesp).



O QUE É,

Tente descobrir sobre o que cada verso

1 Entre os vivos vive morto
Conta histórias sendo mudo
Nunca estudou na escola
Mas sabe um pouco de tudo.

2 São grandes amigos
Passam o dia se batendo
Mas não fazem mal aos outros
Embora vivam mordendo.

3 Tem dentes, mas não come
Tem barba, mas não é homem
Você sabe o que é?

4 O que será, que será?
São sete e são irmãos
Cinco vão à feira
E só dois é que não.

5 Minha vida é um pesadelo
Já não sei nem o que eu faço
Pois quem mais chora por mim
É quem me corta em pedaços.

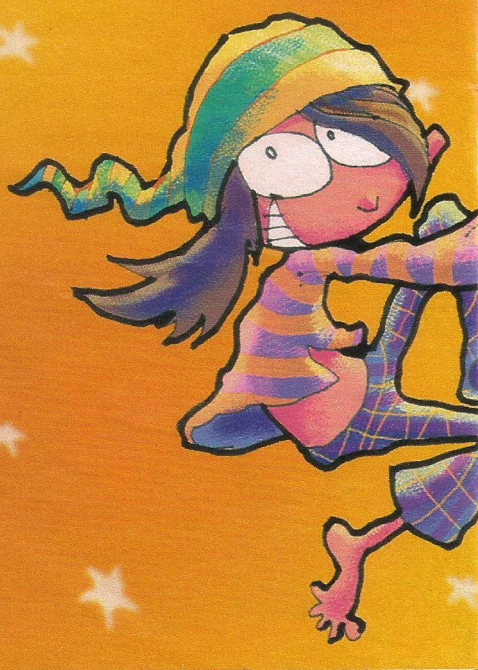
6 É água e não vem do mar
Nem na terra não nasceu
Do céu ela não caiu
Todo mundo já lambeu.

7 Uma meia meia feita
Outra meia por fazer
Diga lá, se conseguir
Quantas meias vêm a ser.

8 Somos duas irmãs gêmeas
Despidas ou enfeitadas
Nunca podemos nos ver
E nunca andamos zangadas.

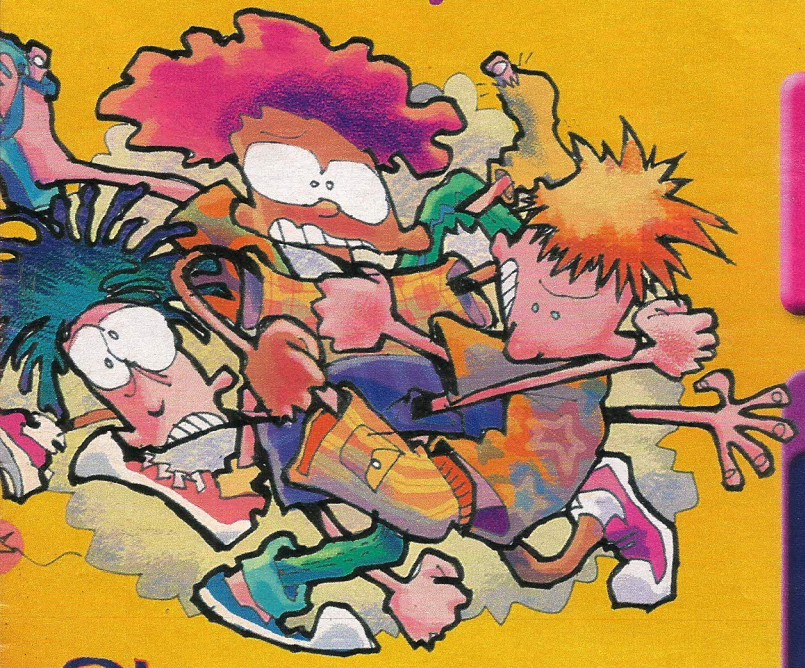
9 É planta e anda no chão
Seu moço, não é abuso
Diga lá qual é a planta
Que no mundo tem mais uso.

10 São luzes, mas não têm fio
São quietas e agitadas
Se dormem durante o dia
A noite passam acordadas.



O QUE É...

está falando e veja se você é bom em adivinhação.



11 É perigosa de se armar
Sempre é melhor não entrar
Ninguém gosta de perder
Todo mundo quer ganhar.

12 Todo mundo tem
Mas quando alguém precisa
Sempre vai buscar no armazém.

13 Desta vida ando cheio
Pois tenho o corpo enrolado
A cabeça partida ao meio
E ando sempre muito apertado.

14 Com dentes deste tamanho
Não sei por que vou à mesa
Todo bocado que apanho
Tomam de mim com certeza.

15 D´água nasce
Na água cresce
Mas quando vai para a água
Logo desaparece.

CONFIRA AS RESPOSTAS:

1) livro 2) dentes 3) alho
4) os dias da semana 5) cebola 6) lágrima
7) meia meia 8) orelhas 9) planta do pé
10) estrelas 11) briga 12) caneta
13) parafuso 14) garfo 15) sal

VEJA O RESULTADO

DE 0 A 5 RESPOSTAS CERTAS
Provavelmente você não se liga muito nesse tipo de brincadeira nem se preocupa em memorizar as adivinhas que ouve. Vale a pena prestar um pouco mais de atenção no assunto, pois essa espécie de desafios pode virar um jogo legal durante suas viagens ou em dias de chuva quando não tiver nada para fazer.

DE 6 A 10 RESPOSTAS CERTAS
Você já conhece muitas adivinhas, mas pode descobrir muitas mais se pesquisar na internet ou em livros sobre folclore. Pergunte também para pessoas mais velhas, como seus tios e avós. Se não se lembrarem de nenhuma, conte você uma adivinha para eles.

DE 11 A 15 RESPOSTAS CERTAS
Uau! Pelo jeito você gosta bastante desse tipo de brincadeira. Além de saber vários enigmas, consegue adivinhar a resposta daqueles que não conhece. Agora, que tal inventar as suas próprias adivinhas?

CRIS EICH & JEAN-CLAUDE

FOLCLORE TAMBÉM É BRINCADEIRA

Fique por dentro de histórias e jogos de vários cantos do Brasil.

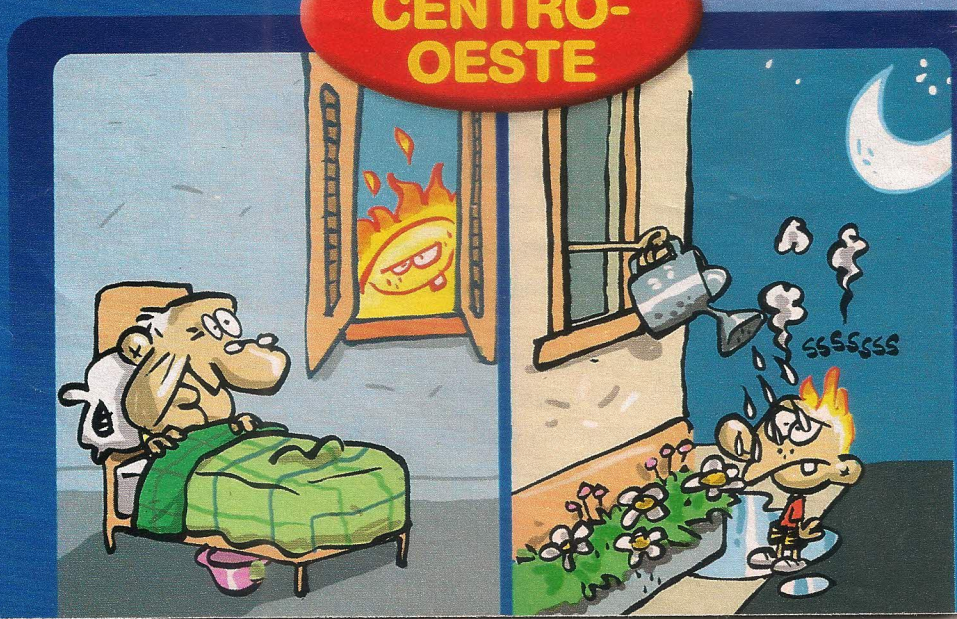
Tem coisa mais legal que sair por aí contando e ouvindo histórias e brincando com a turma?

Lendas, jogos e brincadeiras também fazem parte do Folclore, que é o conjunto de tradições passadas de geração em geração, que ninguém sabe quem inventou, mas quase todo mundo conhece. Isso inclui comidas típicas, superstições, danças, festas populares, artesanato, músicas e muito mais.

Cada povo do mundo tem o seu Folclore. No Brasil, muitas das nossas tradições surgiram da influência dos costumes de povos indígenas, dos negros, dos portugueses e de outros imigrantes.

O resultado dessa mistura é um conjunto de tradições ricas e criativas, que mudam de uma região para outra do nosso país.

Agora, aproveite que o Dia do Folclore é comemorado em 22 de agosto e veja algumas das histórias e brincadeiras típicas de cada lugar.



Cara ou coroa

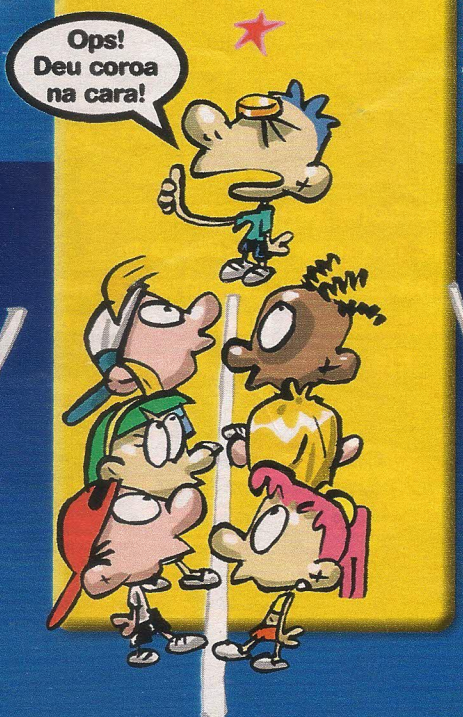
Você vai precisar de:

- 1 moeda
- giz

Chame a turma e tracem três linhas paralelas com dez passos entre elas. Sorteiem um juiz e se dividam em dois grupos. Um vai ser cara e o outro, coroa.

Cada equipe fica de um lado da linha central, com a ponta dos pés sobre ela. Atrás dos jogadores fica a linha de cada time.

O juiz joga uma moeda e avisa se saiu cara ou coroa. A turma anunciada foge da outra. Os jogadores só estarão a salvo se pisarem na sua linha. Quem for pego passa para a equipe adversária. Vence quem tiver mais participantes.



ILUSTRAÇÕES: JEAN GALVÃO

Garoto malvado

Em Goiás, é famosa a lenda de Romãozinho, um menino malvado, que vivia aprontando.

Um dia, ele contou uma mentira tão terrível que tirou a sua mãe do sério. Furiosa, ela desejou que o filho nunca mais crescesse e assim aconteceu.

Dizem que até hoje o menino anda por lá fazendo travessuras, que ele joga pedra nos telhados e vira uma bola de fogo só para assustar as pessoas.

Região NORDESTE

Serpente emplumada

Em Bom Jesus da Lapa, na Bahia, todo mundo conhece uma lenda que fala de um monstro chamado Serpente Emplumada.

Muitos séculos atrás, um padre fundou uma igreja dentro de uma gruta à beira do rio São Francisco, na Bahia. À esquerda da gruta havia uma cova onde vivia uma serpente que tinha asas e o corpo cheio de penas. Seu horrível ronco podia ser ouvido à distância. Diziam que no dia em que ela saísse dali devoraria todo mundo. Mas cada oração feita a Nossa Senhora faria uma pena do monstro cair. Quando a última pena caísse, a serpente morreria. Foi o que os fiéis da igreja fizeram. Depois de milhares de orações, a cobra alada foi derrotada.

Região SUDESTE

Menino sapeca

Todo mundo já ouviu falar do saci. Também chamado de Matintapereira, ele é o personagem mais famoso do folclore brasileiro e aparece principalmente em histórias da Região Sudeste.

Ele se diverte fazendo travessuras, como esconder coisas, queimar a comida que está no fogo, espantar o gado e assustar os viajantes.

O capuz vermelho é que dá poderes ao menino. Se alguém conseguir pegá-lo, dizem que o saci dará montes de ouro para tê-lo de volta.

Um cantinho

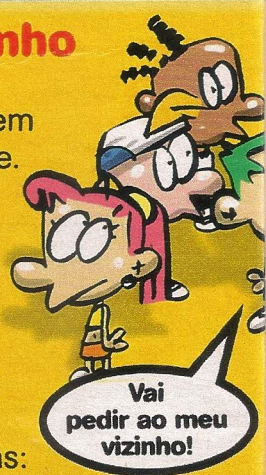
Chame a turma e sorteiem um participante. Os outros dividem-se em duas filas. Quem foi sorteado fica entre as filas e pergunta para um dos colegas:

– Você me cede o seu cantinho?

E ele responde:

– Vai pedir ao meu vizinho.

Enquanto isso, os outros têm de ir trocando de posição.



Acerte a castanha

Você vai precisar de:

- castanha de caju
- sementes grandes
- giz

Faça um buraco no chão e coloque ao lado uma castanha em pé.

Tracem uma linha no chão, há uns 10 passos de distância. Cada participante, na sua vez, joga uma semente para tentar derrubar a castanha que está em pé dentro do buraco. Quem acertar vence o jogo.

Quem está no meio deve tentar pegar um dos lugares. O jogador que perder a sua posição será o próximo a ficar entre as filas.

Região SUL

ILUSTRAÇÕES: JEAN GALVÃO

Ele acha tudo!

Uma lenda famosa no Rio Grande do Sul é a do Negrinho do Pastoreio.

Ela conta que um fazendeiro malvado maltratava muito seus escravos, especialmente um garoto que nem nome tinha, por isso era chamado de Negrinho do Pastoreio.

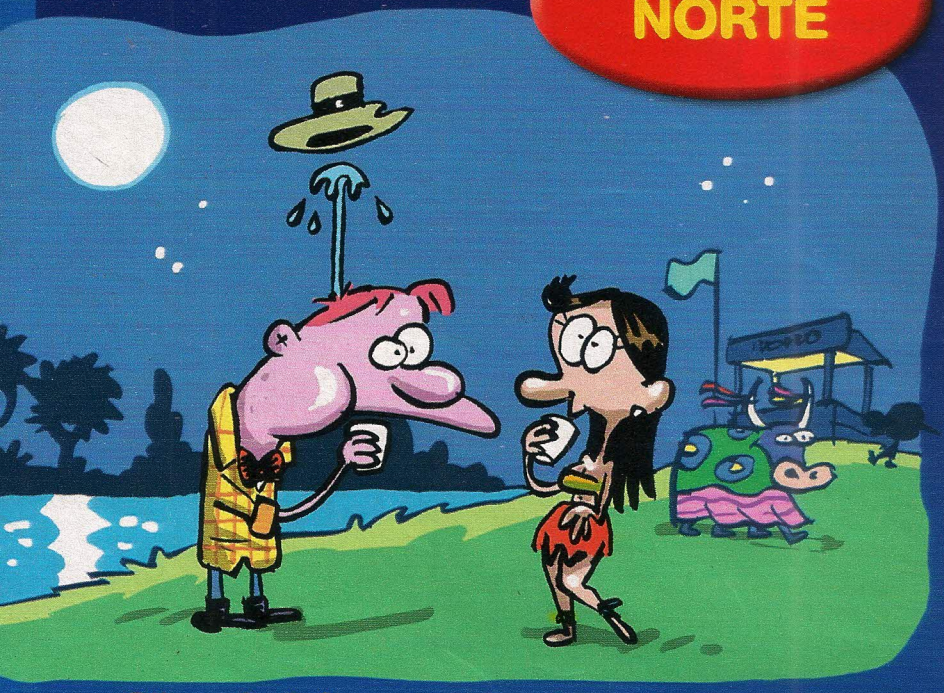
Um dia, o fazendeiro resolveu dar-lhe um castigo e tanto. Obrigou-o a passar um mês tomando conta do cavalo, sem dormir nem comer. Fraco e exausto, o Negrinho acabou dormindo e o baio fugiu. Louco da vida, o fazendeiro deu-lhe uma surra, mas, no dia seguinte, encontrou o menino sem nenhum ferimento. Ao lado dele, estavam a Virgem Maria e o cavalo desaparecido. O menino beijou a mão da santa, subiu no baio e sumiu para sempre.

Por isso, até hoje muita gente acende uma vela pedindo ajuda para ele quando perde alguma coisa.

Espelho

Convide um amigo para brincar e fiquem de frente um para o outro. Um dos dois será o espelho e deve imitar os movimentos do outro, sem rir. Quem cair na risada primeiro paga um castigo.

Região NORTE



Olha o boto!

Como há muitos rios na região, várias lendas da Amazônia falam de criaturas que vivem nas águas.

Uma das mais famosas é a do boto-cor-de-rosa. Dizem que à noite ele pode se transformar em um rapaz muito bonito e bem vestido, que usa um chapéu para que ninguém perceba suas narinas que ficam no topo da cabeça. Ele vem participar das festas e encantar as moças, que se apaixonam e depois são abandonadas.

Já o boto-preto ou tucuxi é conhecido como um herói, pois segundo as lendas ajuda as pessoas e salva a vida de quem naufraga nos rios.

Jogo do uiraçu

Reúna a turma e sorteiem quem vai ser o uiraçu, uma ave que caça aves e mamíferos. Os outros formam uma fila com a mão na cintura do colega da frente.

O uiraçu diz: "Estou com fome!". Todos respondem: "Quer este aqui?" e apontam qualquer um dos colegas.

O uiraçu vai passando e sai correndo atrás do último da fila, que se solta dos outros.

O grupo, sem desgrudar, tenta cercar o amigo para que o pássaro não o toque. Quando o uiraçu pegá-lo, leva-o até um canto, que será seu ninho.

Se a ave levar todos para o ninho, a brincadeira recomeça com outro uiraçu.

ILUSTRAÇÕES: JEAN GALVÃO

Para saber mais...

- http://jangadabrasil.com.br/
- www.ifolclore.com.br/
- www.amazonia.com.br/folclore/
- www.terrabrasileira.net/folclore/regioes/regioes.html
- http://sitededicas.uol.com.br/cfolc.htm
- www.escolaoficinaludica.com.br/brincadeiras
- www.brasilfolclore.hpg.ig.com.br
- www.mardehistorias.hpg.ig.com.br

DOME O MEDO

Quem tem medo
do boitatá, da cuca,
do lobisomem,
da mula-sem-cabeça,
do saci-pererê?

Você?
Então aí vai
uma dica
pra dar um basta
nesses bichos.

Se o saci surgir
na sua frente,
não esquente,
você tem mais pernas:
corra atrás dele.

Se o boitatá
aparecer
soltando fogo,
atire nele
um balde d´água.

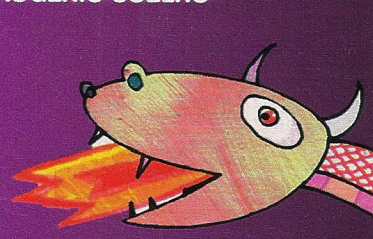
Se o lobisomem
quiser apavorar,
faça uma careta:
ele vai fugir
como se visse o capeta.

Se a cuca vier pegar
você no quarto escuro,
cante uma canção de ninar:
ela vai levar um susto
e se mandar.

Se encontrar
a mula-sem-cabeça,
pegue um chicote
e sapeque um golpe:
ela vai fugir a galope.

Faça do medo
um brinquedo:
nada mais forte
que se divertir
pra vencê-lo.

Texto:
JOÃO CARRASCOZA
Ilustração:
ROGÉRIO COELHO



PASSATEMPO

JOGO DOS SETE ERROS

Resposta na página 42.

Divirta-se com a turma do Sonic.

FLIPERAMA DE BOLSO

O porco-espinho mais animado do mundo vai transformar seu Game Boy Advance em uma máquina de fliperama! O game **Sonic Pinball Party** tem três mesas, cada uma representada por um personagem da turma.

Há várias modalidades de jogo e, durante as partidas, você acessa outras fases conforme aumenta sua pontuação.

No modo *History*, o jogador é desafiado diversas vezes até chegar ao desafio final: encarar o vilão Eggman. Já no *Arcade*, você acessa todas as mesas e pode treinar bastante para ganhar mais habilidade e descobrir segredos.

Fora os modos de jogo principais, há dois minigames bem legais: *Tiny ChaoGarden*, que é uma espécie de bichinho virtual muito engraçado, e *Casinopolis*, que parece um fliperama dentro de um cassino, com direito até a jogo de roleta para você brincar.

Vale a pena também convidar a galera para disputas com adversários reais. O jogo permite a participação de até quatro jogadores e, conectando dois Game Boy Advance, é possível abrir modos de jogo exclusivos: o *Hot Potate*, o *Air Kockey* e o *Ladders*, que são bem divertidos.

Há dois minigames no *Tiny ChaoGarden*. Este é o jogo da memória.

As mesas disponíveis têm o visual de outros games do Sonic.

Em *Casinopolis*, você encontra muitos jogos e brinca de roleta.

No modo *History* há vários personagens famosos da turma.

DIVULGAÇÃO

XERETANDO

Olhe pela fechadura das casas de alguns povos de antigamen

MAURO SOUZA

NADA DE CAMAS

Para economizar espaço, as casas japonesas eram divididas por biombos ou portas de correr feitas de madeira e papel. Por todo lado havia tatames, que são esteiras de palha, usadas para sentar e para forrar o chão no inverno. Na hora de dormir, os futons, uma espécie de sacos de dormir, eram tirados do armário e colocados sobre os tatames. A sala virava quarto. De manhã era só dobrar tudo e guardar.

MUITO CONFORTO

Nas casas das famílias ricas do antigo Egito havia vários móveis e enfeites. Esse povo foi o primeiro a fazer camas parecidas com as atuais e uma espécie de colchão colocado sobre tiras de couro. Para evitar ataques de insetos, nas laterais havia suportes para cortinas ou esteiras.

CONSULTORIA:
JACKELINE CAVALLARIN (historiadora), CÉLIA OI (diretora executiva do Museu da Imigração Japonesa no Brasil), MARIA CECÍLIA DO AMARAL C. DE B. SANTIAGO (professora do Senac na área de Design).

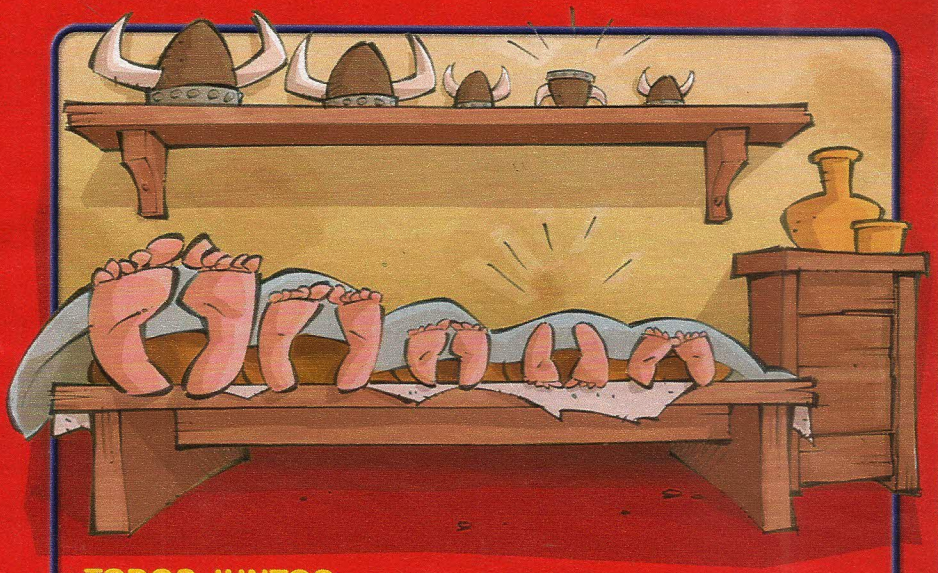
FONTES:
O GUIA DA HISTÓRIA DO MOBILIÁRIO (Riccardo Montenegro) e O LIVRO DAS INVENÇÕES (Marcelo Duarte).

CASTELOS SEM LUXO

Os imensos castelos da Idade Média eram frios, escuros, úmidos e sem nenhum luxo. Os móveis mais usados eram arcas de madeira, que tinham multiuso. Serviam para guardar louça e roupas e ainda como mesa e banco. As poucas camas que existiam às vezes eram divididas por várias pessoas da família. Os visitantes tinham de trazer de casa camas e cadeiras.

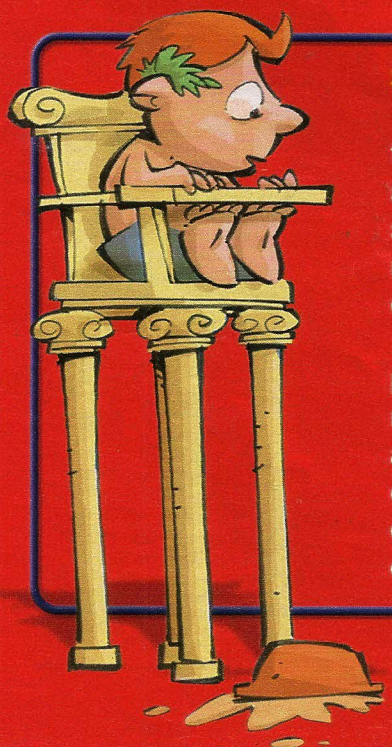
O PASSADO

te e veja como cuidavam da decoração.



TODOS JUNTOS

O povo viking vivia em uma região gelada no norte da Europa. Suas casas de pedra eram simples e tinham um só cômodo, que abrigava todo mundo. No centro ficava a lareira, que servia para cozinhar e aquecer o ambiente. A família dormia em um banco de madeira forrado com pele de ovelha. Em um canto ficava um equipamento importante: o tear, usado para fazer tecidos para a família.



SÓ PARA CRIANÇAS

Na Grécia antiga, as casas tinham áreas reservadas, onde só os donos entravam. Nas salas havia sempre uma kline, um móvel parecido com o divã e que servia como cama e sofá.

Os gregos foram os primeiros a fazer móveis menores especialmente para as crianças e inventaram cadeiras mais seguras para os bebês, parecidas com os cadeirões de hoje.

www.recreionline.com.br

ESPECIAL FOLCLORE

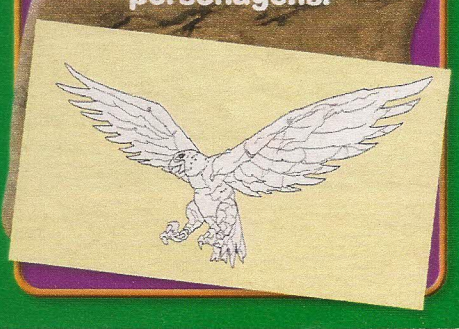
- Saiba mais sobre as nossas tradições.
- Veja o saci, o curupira e outras criaturas do folclore.
- Divirta-se com adivinhas, parlendas e trava-línguas.
- Conheça o maracatu, o bumba-meu-boi e a cavalhada.
- Dicas de livros sobre o tema.

VOZ ROUCA

Ouça o ganso grasnar e saiba mais curiosidades sobre ele.

ROCK ANIMAL

Entre em Para colorir e imprima os novos personagens.



ATLETAS E

Saiba mais sobre os gansos, aves cheias de habilidades.

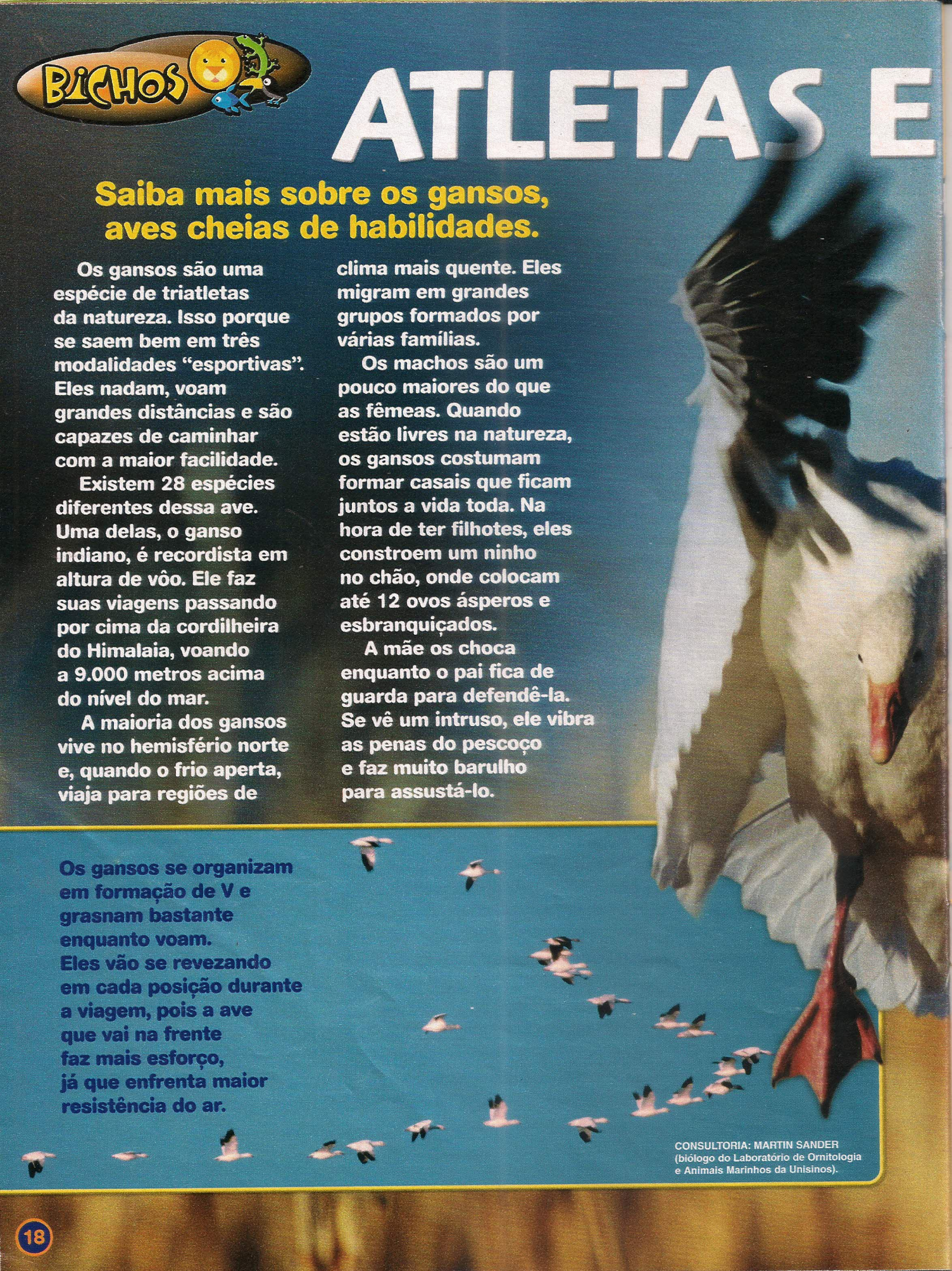
Os gansos são uma espécie de triatletas da natureza. Isso porque se saem bem em três modalidades "esportivas". Eles nadam, voam grandes distâncias e são capazes de caminhar com a maior facilidade.

Existem 28 espécies diferentes dessa ave. Uma delas, o ganso indiano, é recordista em altura de vôo. Ele faz suas viagens passando por cima da cordilheira do Himalaia, voando a 9.000 metros acima do nível do mar.

A maioria dos gansos vive no hemisfério norte e, quando o frio aperta, viaja para regiões de clima mais quente. Eles migram em grandes grupos formados por várias famílias.

Os machos são um pouco maiores do que as fêmeas. Quando estão livres na natureza, os gansos costumam formar casais que ficam juntos a vida toda. Na hora de ter filhotes, eles constroem um ninho no chão, onde colocam até 12 ovos ásperos e esbranquiçados.

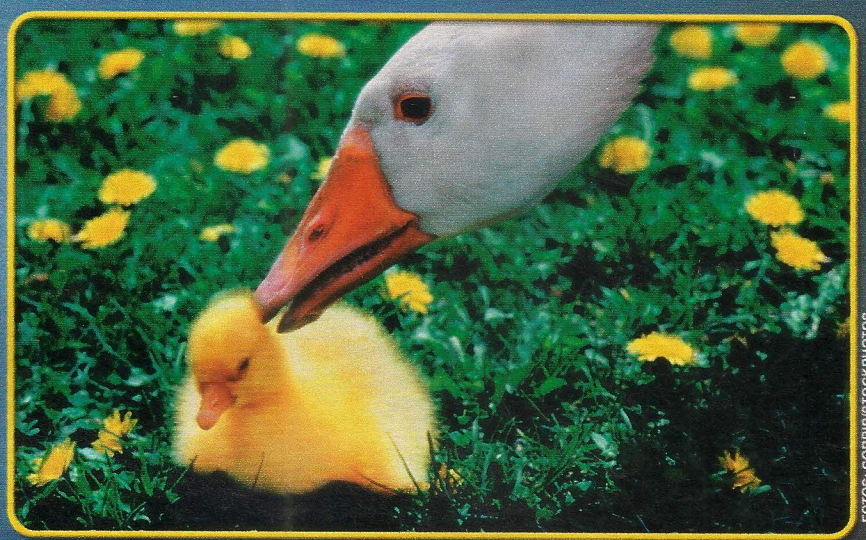
A mãe os choca enquanto o pai fica de guarda para defendê-la. Se vê um intruso, ele vibra as penas do pescoço e faz muito barulho para assustá-lo.



Os gansos se organizam em formação de V e grasnam bastante enquanto voam. Eles vão se revezando em cada posição durante a viagem, pois a ave que vai na frente faz mais esforço, já que enfrenta maior resistência do ar.

CONSULTORIA: MARTIN SANDER (biólogo do Laboratório de Ornitologia e Animais Marinhos da Unisinos).

MPLUMADOS



FOTOS: CORBIS/STOCKPHOTOS

FILHOTES FOFOS

Os gansinhos demoram cerca de um mês para nascer. Daí, em um ou dois dias estão prontos para sair do ninho, nadar e vasculhar o chão em busca de alimentos como folhas, sementes, raízes, insetos e outros bichos. Após algumas semanas, a penugem é substituída por uma plumagem, mas as penas importantes para o vôo só surgem mais tarde. Nesse período, os adultos também trocam de penas e ficam sem poder voar.

Quando o frio chega, os filhotes fazem a primeira viagem com os pais. Depois devem se cuidar sozinhos.

A ficha do bicho

Tamanho ▸ de 35 a 100 centímetros.
Peso ▸ até 4 quilos.
Quanto vive ▸ 15 anos em liberdade e mais de 30 em cativeiro.
Onde vive ▸ principalmente no hemisfério norte, mas também na Austrália, na Índia, na Ásia Menor e na América do Sul.

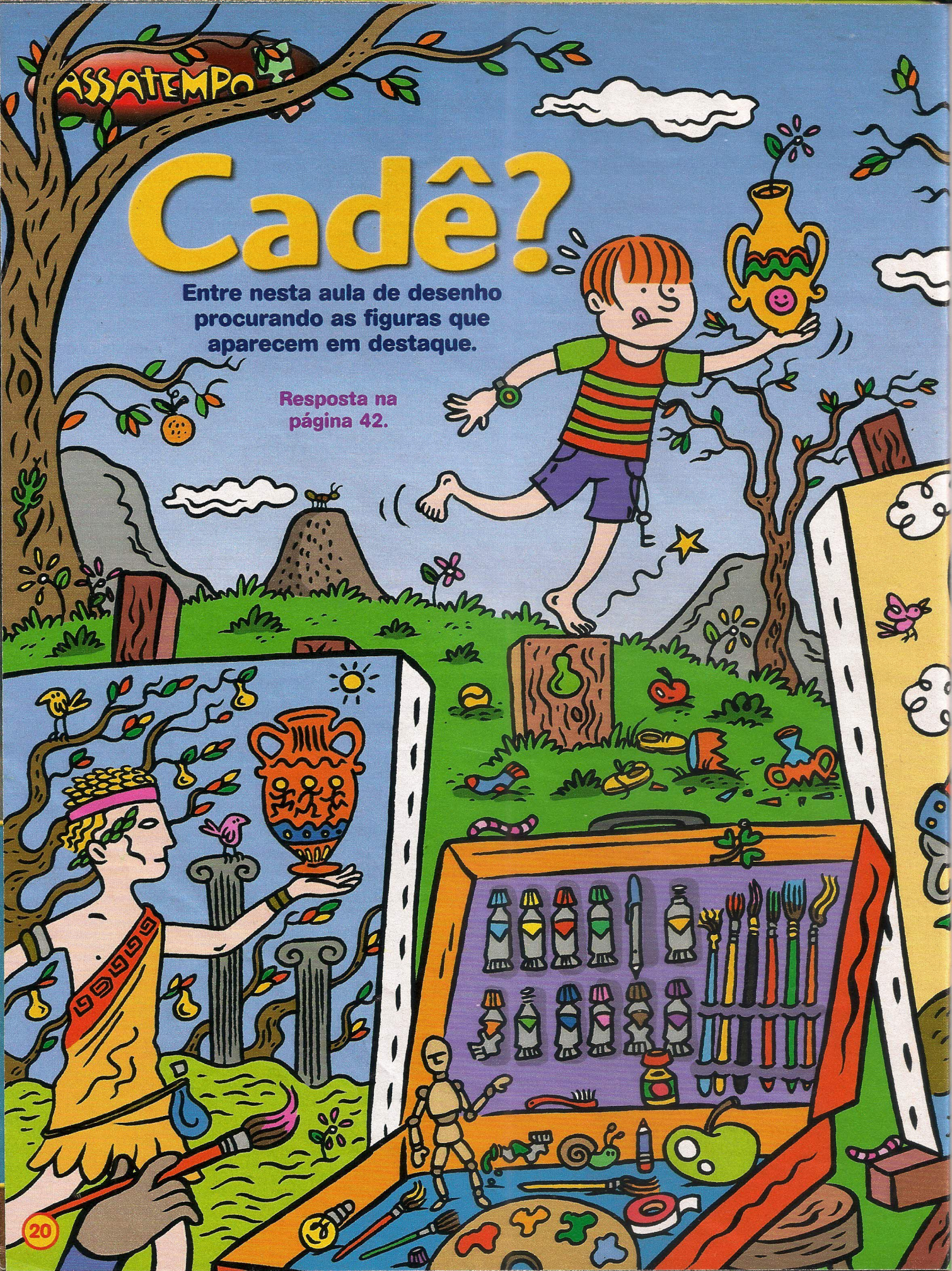
Você sabia que...

- Os gansos são domesticados há milhares de anos?
- Foram encontrados fósseis de gansos gigantes na Austrália? Esses animais podiam pesar até 500 quilos!
- A plumagem dos gansos é à prova d'água?
- Essas aves são bem esquentadas e atacam invasores para defender o território?

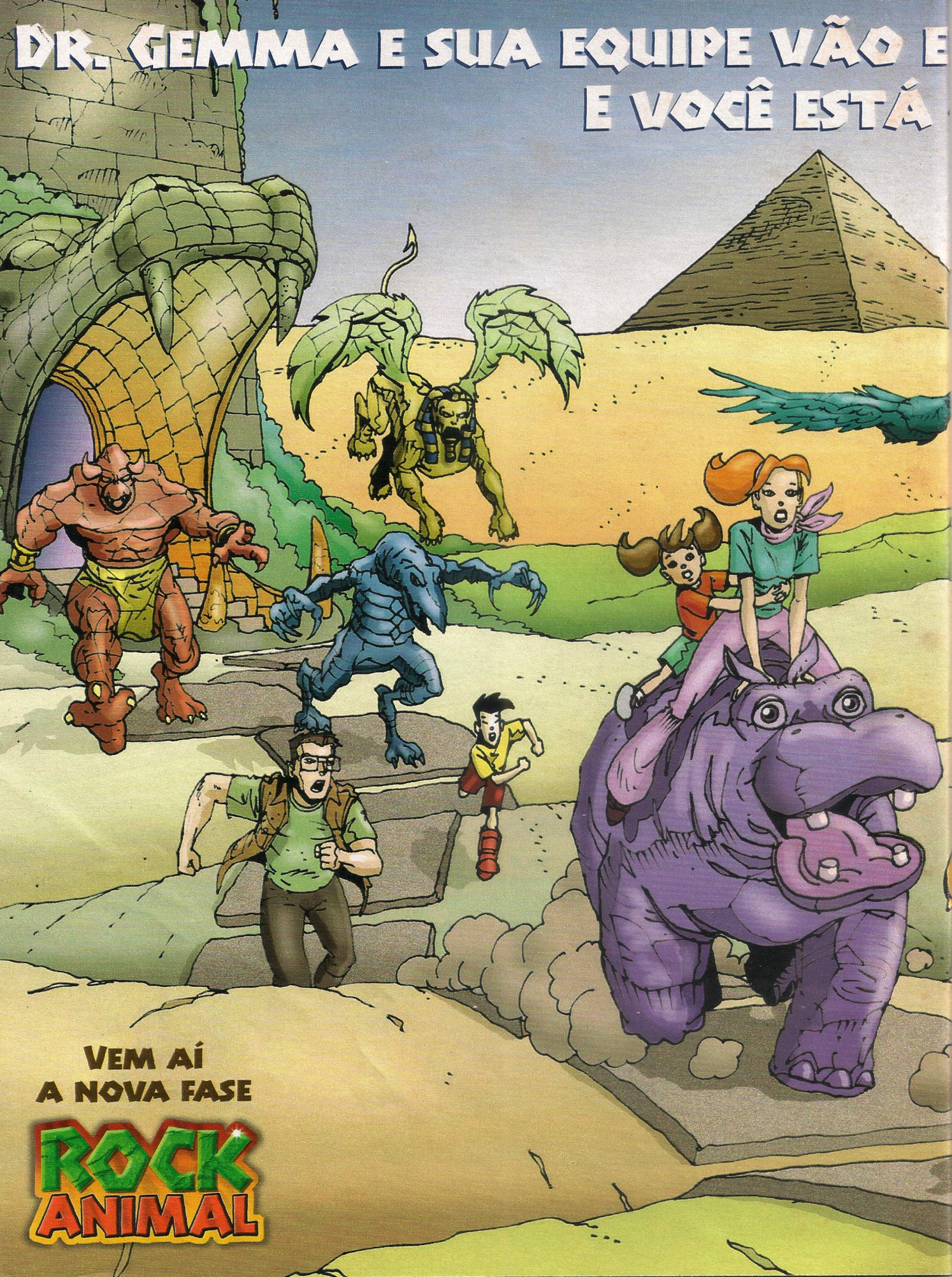
Cadê?

Entre nesta aula de desenho procurando as figuras que aparecem em destaque.

Resposta na página 42.



FIDO NESTI


DR. GEMMA E SUA EQUIPE VÃO E
E VOCÊ ESTÁ
VEM AÍ
A NOVA FASE
ROCK
ANIMAL

NCARAR UMA NOVA AVENTURA.
CONVOCADO!
WG PROPAGANDA
RECREIO
Toda quinta, nas bancas.

FAZENDO ARTE

Organize as roupas de suas bonecas.

TUDO EM ORDEM

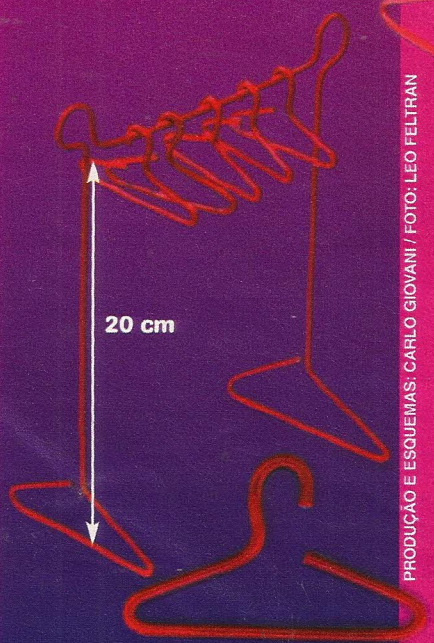
ARARA E CABIDES

Você vai precisar de:

- fio elétrico

1 Peça a ajuda de um adulto para cortar um pedaço de 1 metro e meio de fio elétrico.

2 Molde a arara seguindo o modelo.



3 Para fazer os cabides, peça a ajuda de um adulto para cortar vários pedaços de 20 centímetros de comprimento. Depois, é só moldar como na figura.

PRODUÇÃO E ESQUEMAS: CARLO GIOVANI / FOTO: LEO FELTRAN

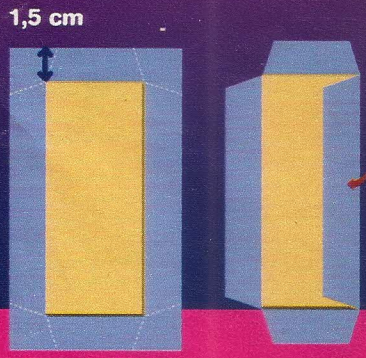
BIOMBO

Você vai precisar de:

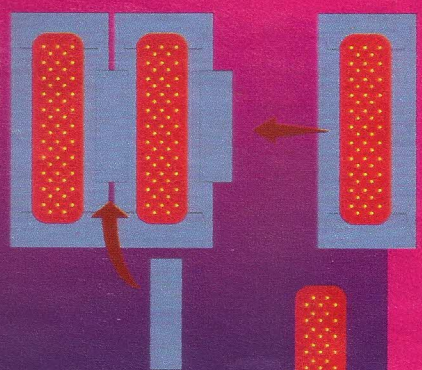
- papelão
- tecido colorido

1 Copie o molde e recorte quatro partes iguais no papelão.

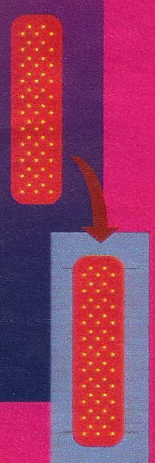
2 Encape cada retângulo com tecido ou papel.



3 Recorte tiras de tecido e cole entre as partes do biombo para fazer as dobradiças.



4 Cole retângulos de pano ou papel sobre cada parte para fazer o acabamento.



PASSATEMPO

Fique de olho

Você consegue encontrar dois objetos iguais no meio desta bangunça?

Resposta na página 42.

ALEXANDER

MUNDO

Veja como você percebe as cores que estão ao seu redor.

Imagine se você fosse parar em um lugar em que não existissem cores. Nada de florestas verdes, céu azul nem borboletas e pássaros amarelos e vermelhos.

Ainda bem que o mundo não é assim e tem cores por toda parte. A não ser que a luz se apague. Aí, de uma hora para outra, elas desaparecem. É que nós enxergamos as cores por causa da luz.

A luz branca é composta pelas cores do arco-íris: azul, vermelho, laranja, amarelo, verde, índigo e violeta.

Percebemos que uma folha é verde porque ela absorve todas as cores da luz que a atinge, menos o verde, que é refletido e chega aos nossos olhos. Já o que reflete todas as cores é branco. E, se um objeto absorve todas as cores, é preto.

CONSULTORIA: LEANDRO TESSLER (professor de física da Unicamp).

Mantenha distância!

No mundo animal, as cores fortes podem indicar perigo, avisando os predadores de que é melhor ficar longe de certas espécies venenosas. Há até alguns animais bem indefesos que são coloridos só para despistar inimigos.

Para nós, as cores também são um alerta. Por isso os sinais de trânsito ficam vermelhos: a cor é associada ao perigo e pode ser vista mesmo com pouca iluminação.

CORBIS/STOCKPHOTOS

Coisa de artista

A regra de juntar todas as cores para criar o branco vale para a luz, mas não para as tintas, feitas com substâncias chamadas de pigmentos. Por isso, se misturar um pouquinho de cada cor de tinta guache, você conseguirá um tom escuro e estranho, que pode ser parecido com marrom ou preto.

COLORIDO

JEAN GALVÃO

SPL/ STOCKPHOTOS

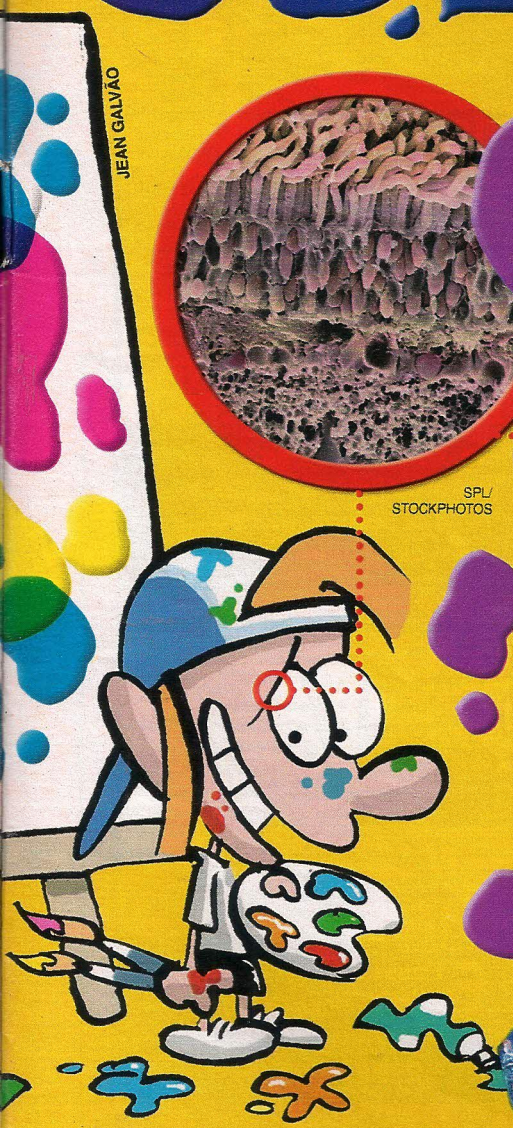
Olho vivo

A luz entra nos olhos pelas pupilas, aquelas bolinhas pretas que ficam no meio do olho. No fundo do globo ocular há células especiais, chamadas de cones, que são sensíveis às cores. As informações obtidas por elas são enviadas ao cérebro, que identifica cada cor. Algumas pessoas têm problemas nos cones e não distinguem todas as cores. Podem não perceber o verde ou o vermelho, não diferenciar um do outro ou até ver tudo em preto e branco.

Quer provar?

Nós nem percebemos, mas as cores deixam os alimentos mais apetitosos. Um prato apenas com tons de cinza dificilmente daria água na boca de alguém. Além disso, a coloração da comida é uma forma de proteger a saúde, pois muitas vezes os alimentos mudam de cor quando se estragam.

Quando vê uma comida de cores diferentes das que está acostumado, você tem a impressão de que deve ter sabor ruim. Faça um teste: misture corante alimentício roxo em um pouco de creme de leite, por exemplo. Será que você vai querer provar?



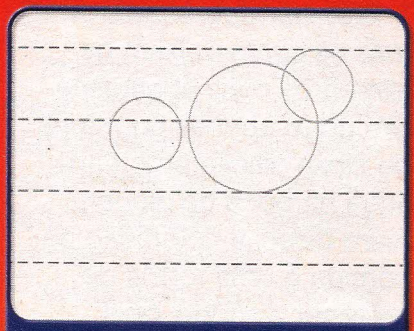
Mas misturando algumas cores primárias você faz grandes descobertas. Juntando o amarelo e o vermelho, por exemplo, terá laranja. Com o azul e o amarelo surge o verde. Da união do azul e do vermelho vem o roxo. Para variar os tons, mude a proporção das tintas. Depois experimente acrescentar um pouco de branco ou preto às misturas.

CICERO VIEGAS

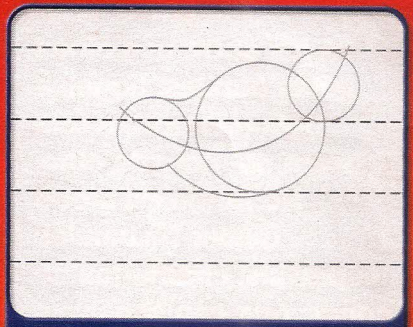
ROCK ANIMAL

Veja como desenhar o Leão de Topázio e invente novas histórias.

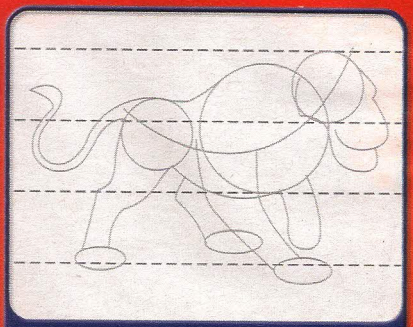
Aula de desenho



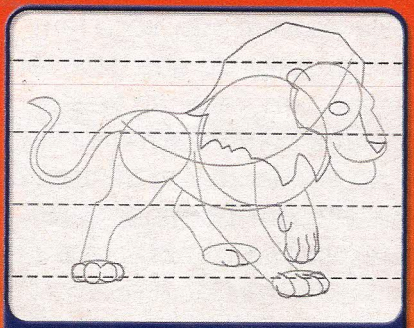
1 De leve, trace quatro linhas mantendo a mesma distância entre elas. Faça os três círculos.



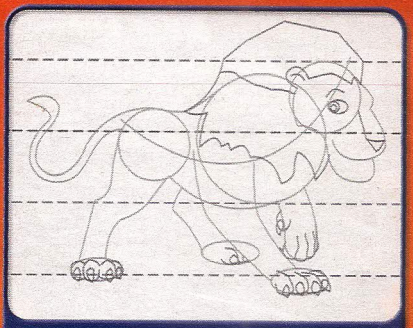
2 Trace uma curva pelos círculos. Una o maior e o menor da esquerda com dois traços.



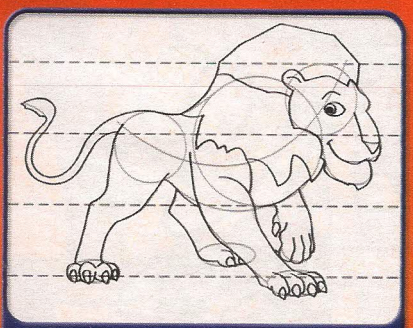
3 Trace as linhas principais da cabeça, das pernas, das patas e da cauda.



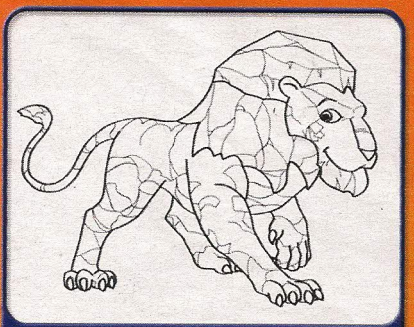
4 Observe a figura e comece a esboçar a juba, a orelha, o focinho e os dedos.



5 Desenhe detalhes como as garras e defina melhor os olhos e outras partes.



6 Passe canetinha ou caneta preta sobre o contorno do bicho e deixe secar bem.



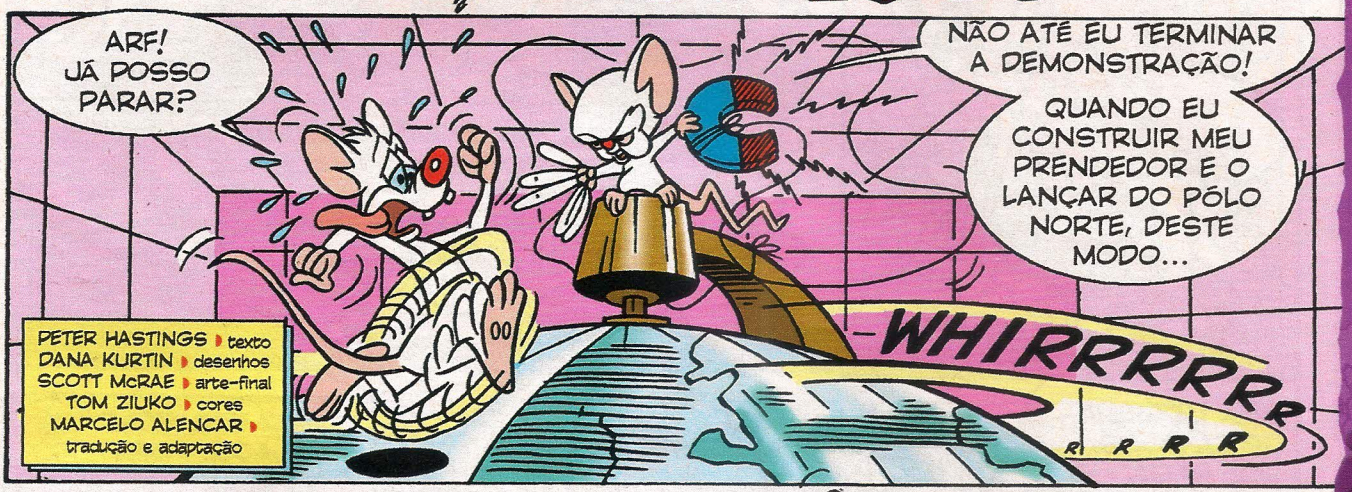
7 Faça alguns traços para dar a sensação de pedra e apague, com cuidado, os traços a lápis.

8 Por último é só pintar.

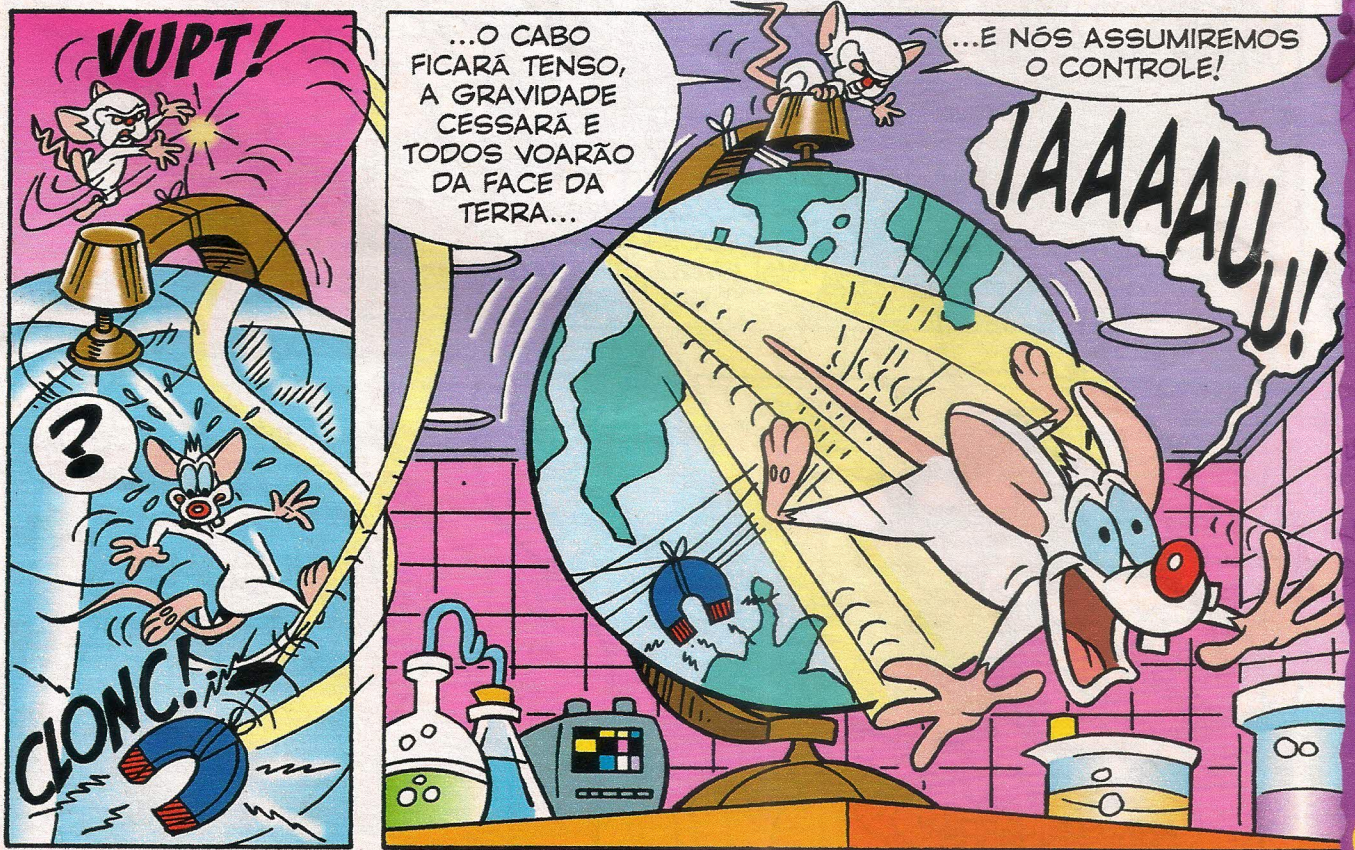
ESQUEMAS: FÁBIO FIGUEIREDO

PINKY e Cérebro em

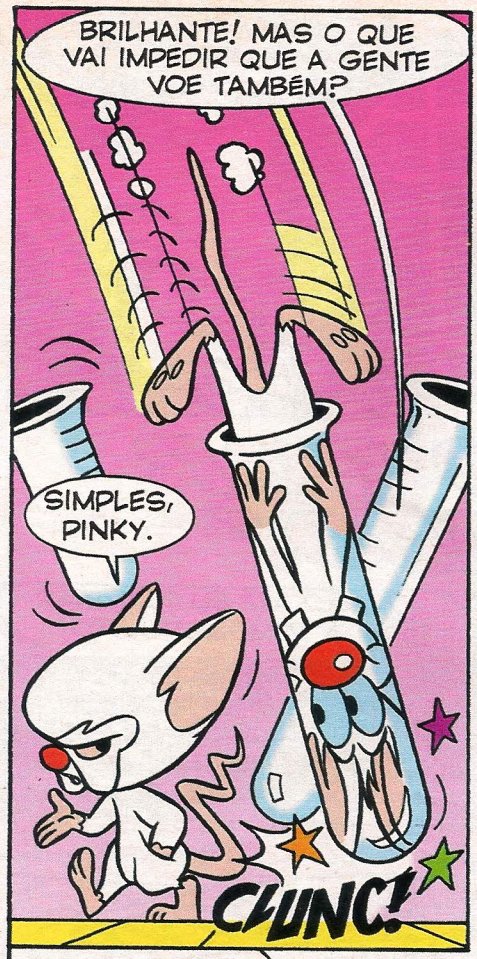
MEU REINO POR UM CAVALO!

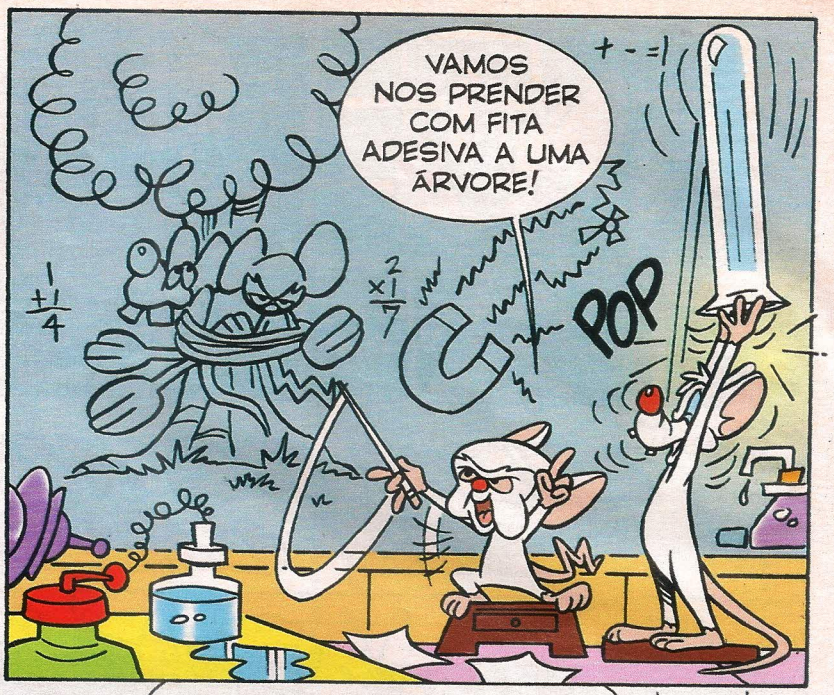


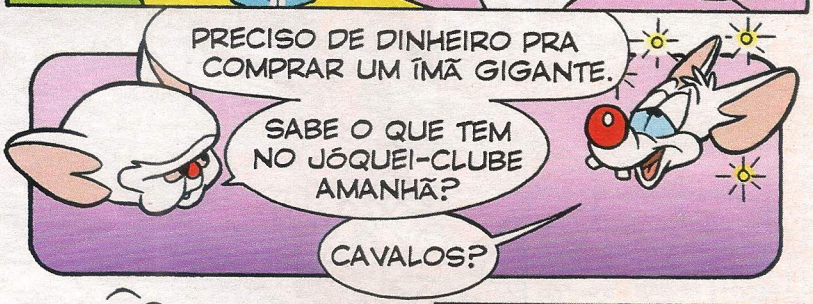
PETER HASTINGS ▸ texto
DANA KURTIN ▸ desenhos
SCOTT McRAE ▸ arte-final
TOM ZIUKO ▸ cores
MARCELO ALENCAR ▸ tradução e adaptação

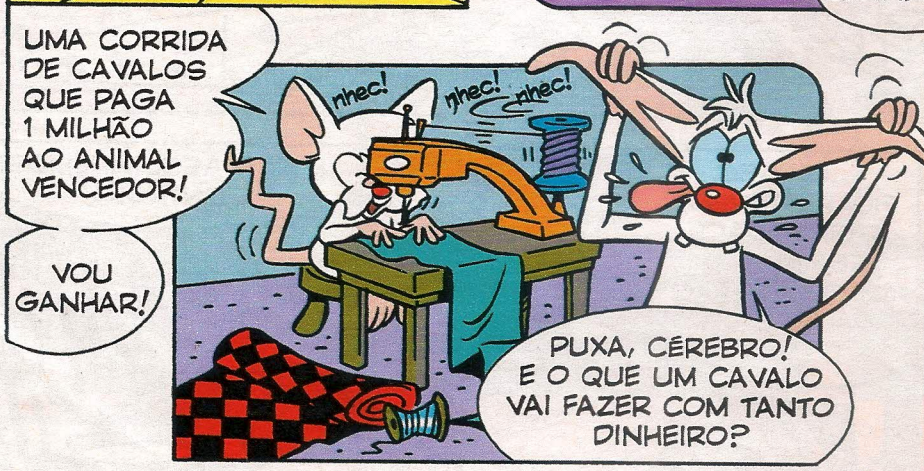


© PINK AND THE BRAIN AND ALL RELATED CHARACTERS AND ELEMENTS ARE TRADEMARKS OF © 2003 CARTOON NETWORK. WB SHIELD: ™ & © WARNER BROS. (S02)


BRILHANTE! MAS O QUE VAI IMPEDIR QUE A GENTE VOE TAMBÉM?
SIMPLES, PINKY.
CLUNC!

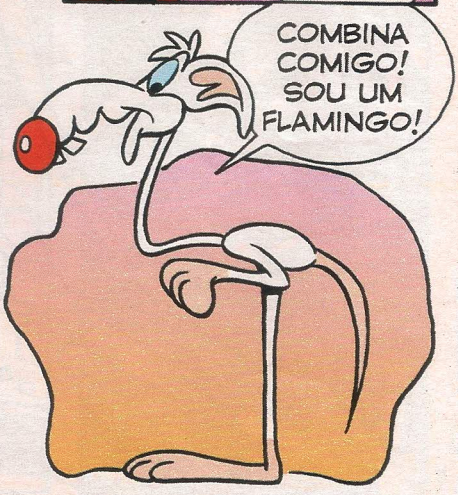

VAMOS NOS PRENDER COM FITA ADESIVA A UMA ÁRVORE!
POP


PRECISO DE DINHEIRO PRA COMPRAR UM ÍMÃ GIGANTE.
SABE O QUE TEM NO JÓQUEI-CLUBE AMANHÃ?
CAVALOS?


UMA CORRIDA DE CAVALOS QUE PAGA 1 MILHÃO AO ANIMAL VENCEDOR!
VOU GANHAR!
nhec! nhec! nhec!
PUXA, CÉREBRO! E O QUE UM CAVALO VAI FAZER COM TANTO DINHEIRO?

PROMETA FICAR CALADO, PINKY.
VOU TENTAR!

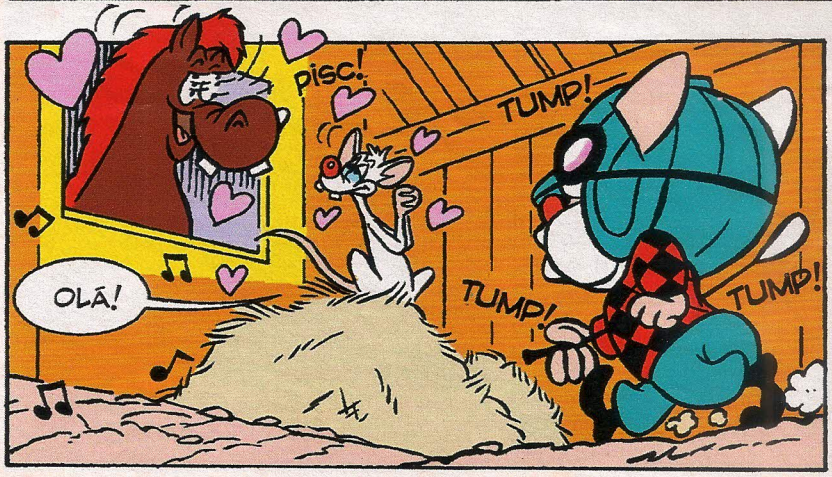
ENTENDI!
VEJA!
VOCÊ É UM ANÃO DE JARDIM!


COMBINA COMIGO! SOU UM FLAMINGO!

SEM GRACINHAS!
TÁ BOM!
ESTÁBULO
TEMOS MUITA COISA A FAZER ANTES DA PROVA!
VAMOS PROCURAR O FUTURO CAMPEÃO.
E COMO VAMOS ACHAR O CAVALO CERTO, CÉREBRO?!
ANALISANDO MUSCULATURA + ENVERGADURA + RELINCHO, ENCONTRAREMOS UM LÍDER!

POR QUE NÃO ESCOLHE PELA BELEZA?
RIINCH! EH! EH! EH! NARF!
CÉUS! E EU PENSAVA QUE O PINKY FOSSE ÚNICO!
ÉGUA PROCOTÓ

É COM ESTE QUE EU VOU! COM SUA RAPIDEZ E MINHA LEVEZA NÃO HÁ COMO PERDER!
PÉ-DE-VENTO
PINKY?


PISC!
TUMP!
TUMP!
TUMP!
OLÁ!

VIEMOS AQUI A NEGÓCIOS!
POF!
AH, É! DESCULPE.

"AGORA VOU TOMAR O LUGAR DE UM JÓQUEI!"

RRRINGG!

ALÔ?

PESAGEM

JOCA CRINALONGA, DA REVISTA SELA DE OURO, FALANDO! VOCÊ É O JÓQUEI QUE VAI MONTAR O PÉ-DE-VENTO?

SIM.

VOCÊ GANHOU 10 MILHÕES!

10 MILHÕES? VOU ME MANDAR!

VOLTE AQUI, GERVÁSIO!

PERDI O JÓQUEI MAIS LEVE DO MUNDO! QUEM VAI MONTAR MEU CAVALO?

QUE TAL EU?

VOCÊ É JÓQUEI?

NA VERDADE, SOU UM RATO QUE PLANEJA DOMINAR O PLANETA!

LEGAL. ACEITA CORRER COM O PÉ-DE-VENTO?

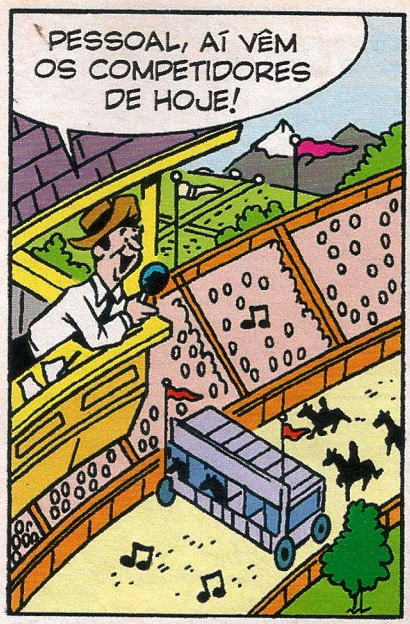
VOU CORRER... E VENCER!

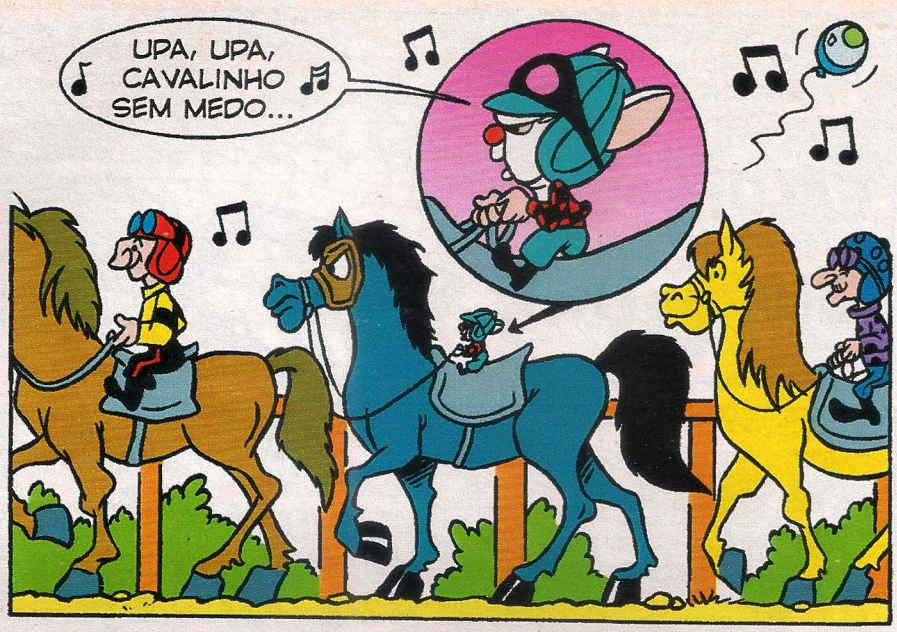
NEGÓCIO FECHADO!

SELA, 4 QUILOS!

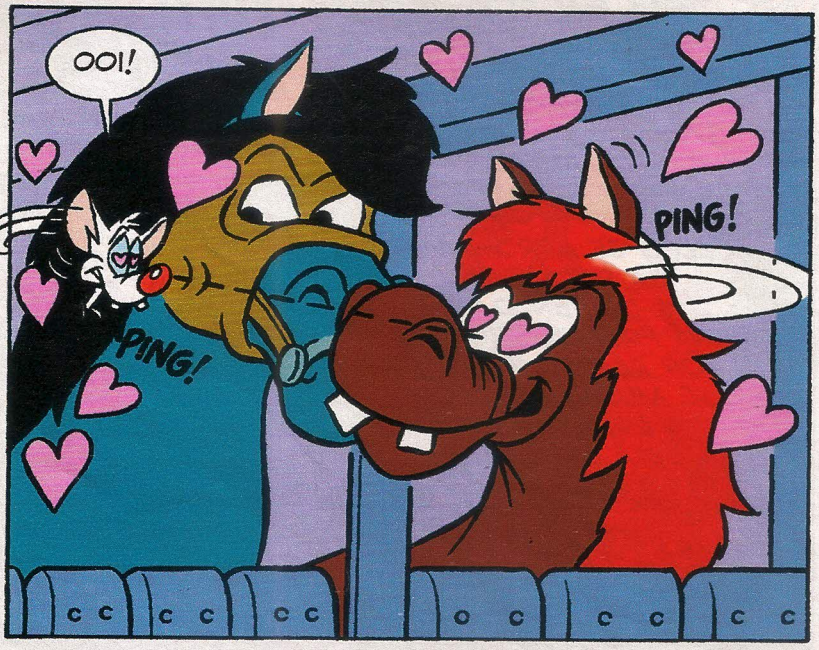
SELA E CAVALEIRO, 4 QUILOS E 20 GRAMAS!

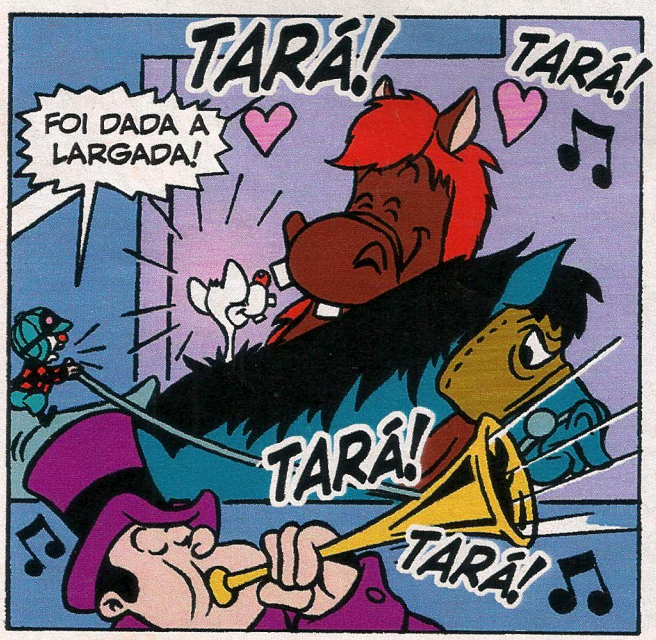
ACHO QUE VOU ME APOSENTAR!


PESSOAL, AÍ VÊM OS COMPETIDORES DE HOJE!

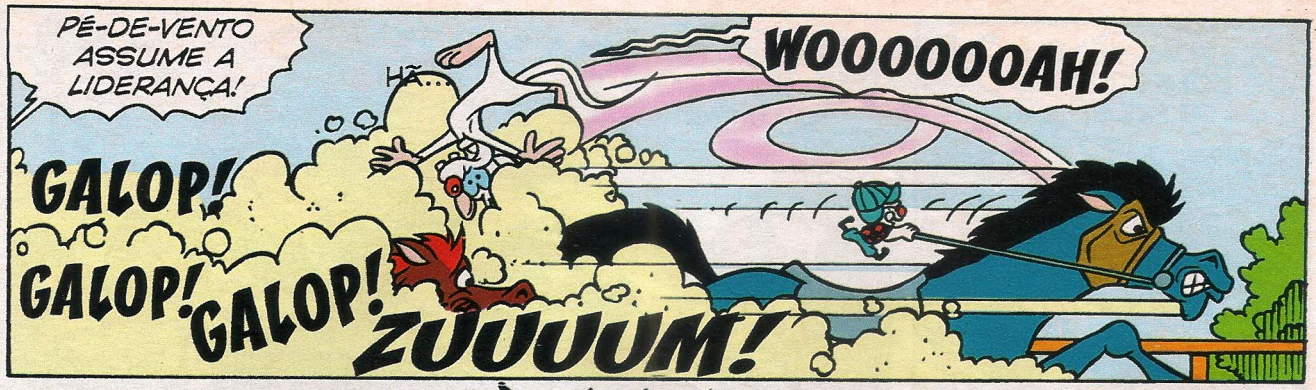

UPA, UPA, CAVALINHO SEM MEDO...

TODOS EM SUAS MARCAS!
NÃO É DEMAIS, CÉREBRO?
PINKY, O QUE VOCÊ ESTÁ FAZENDO AQUI? SEU PESO VAI ARRUINAR MEUS CÁLCULOS!
MAS EU...

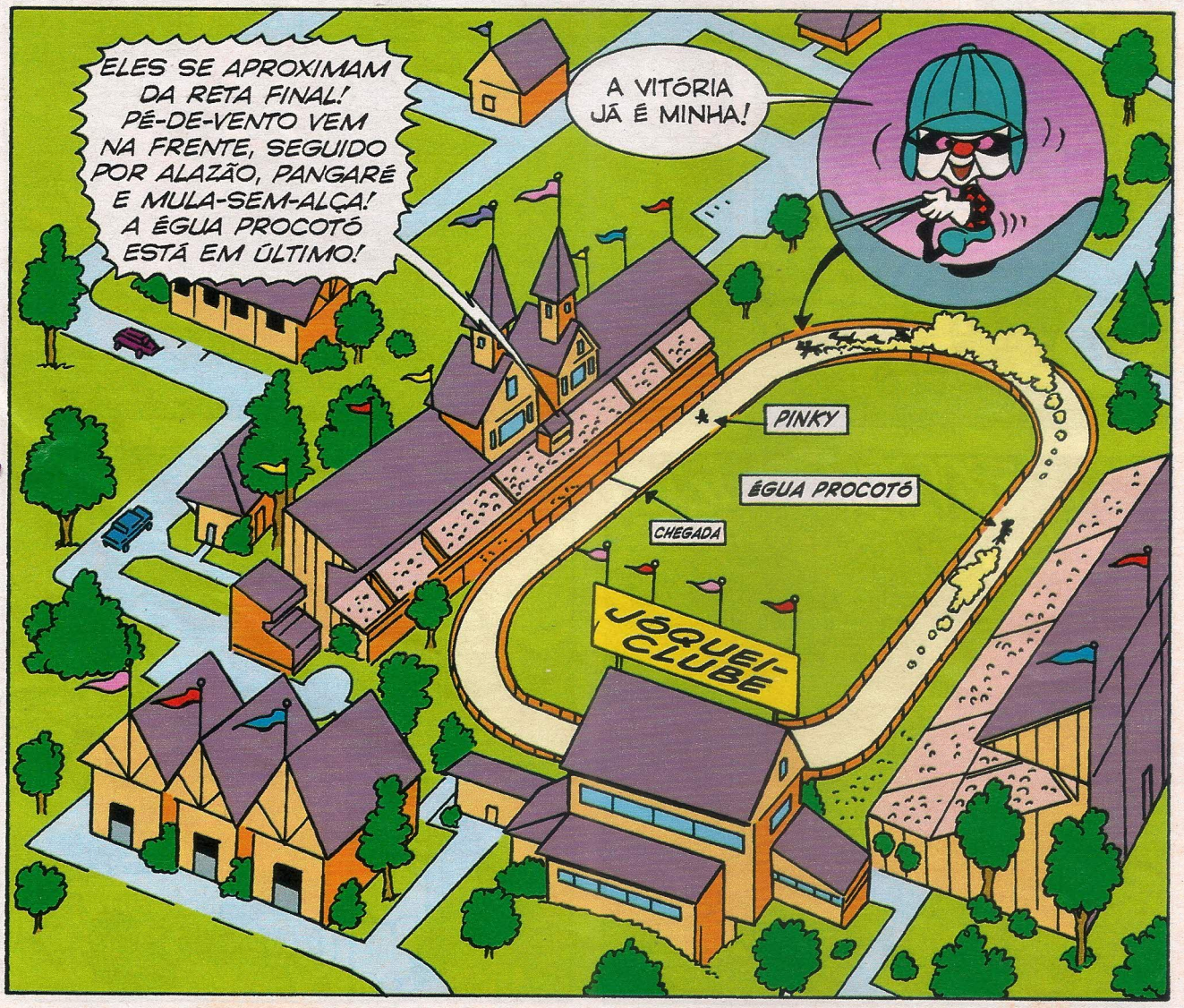

OOI!
PING!
PING!

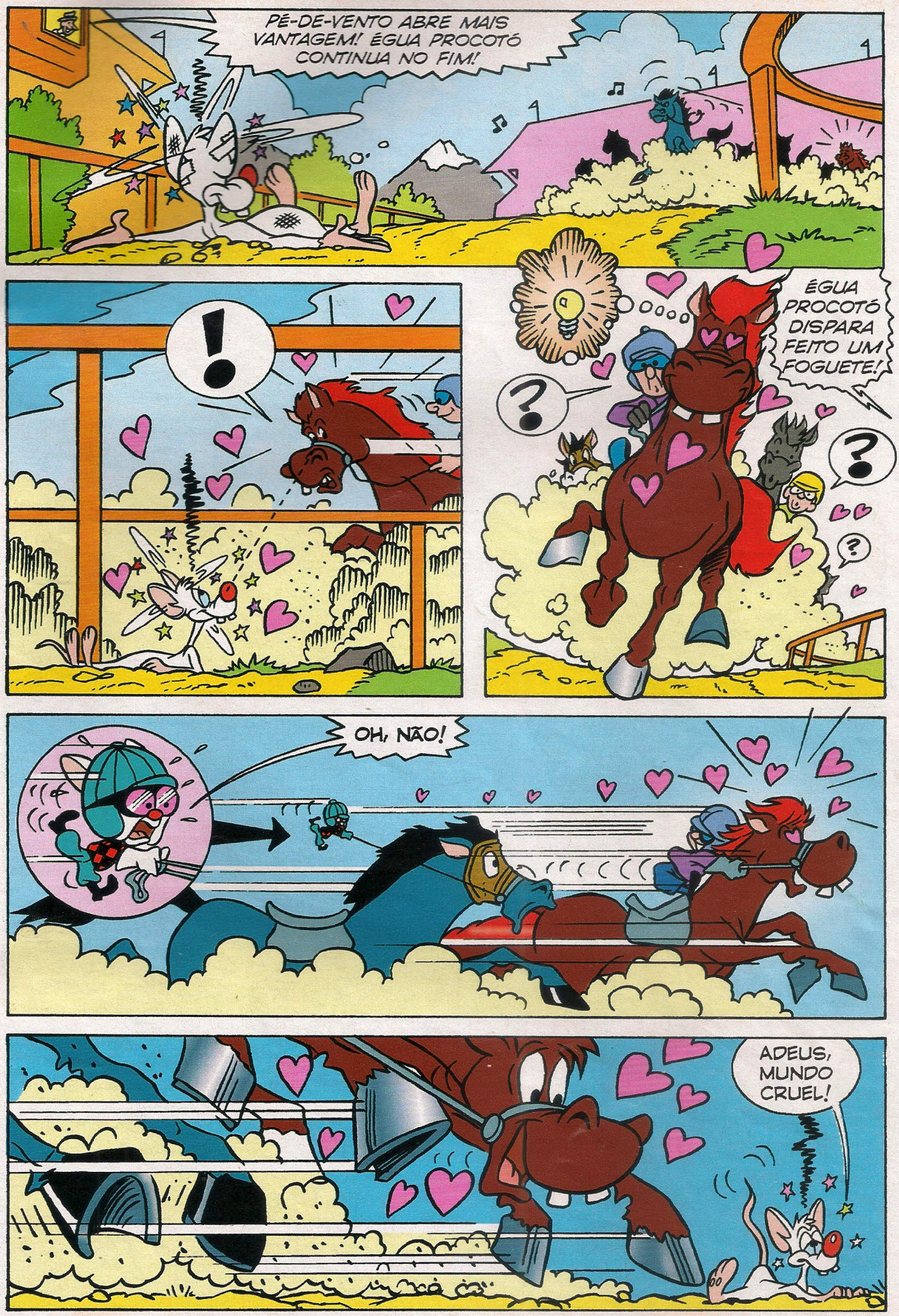

TARÁ!
TARÁ!
FOI DADA A LARGADA!
TARÁ!
TARÁ!

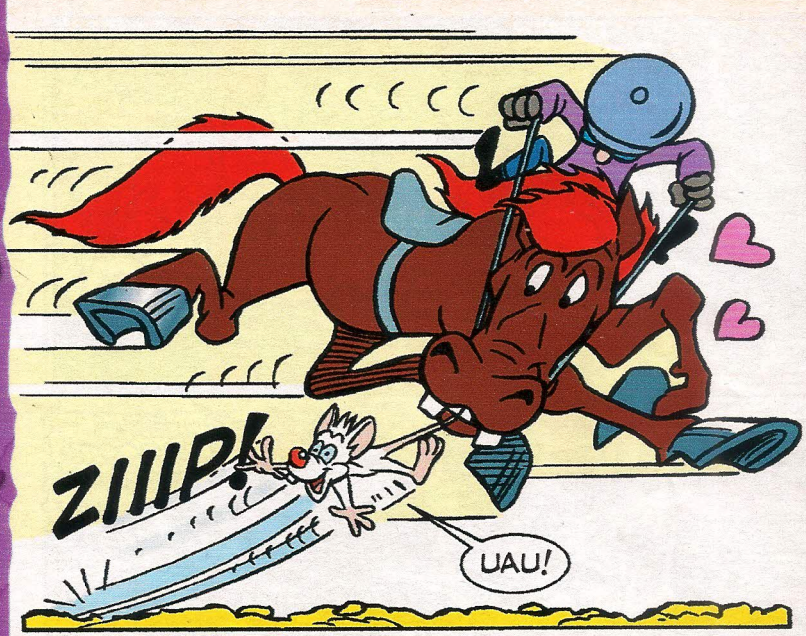
ELES PARTIRAM!
LARGADA

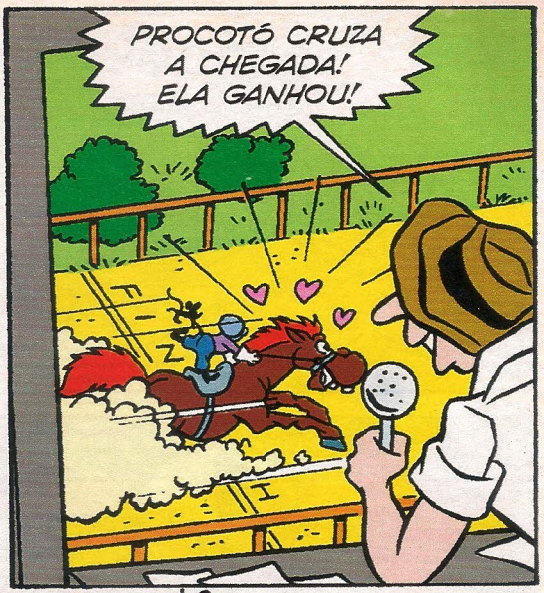

PÉ-DE-VENTO ASSUME A LIDERANÇA!
HÃ...
WOOOOOOAH!
GALOP!
GALOP!
GALOP!
ZUUUUM!

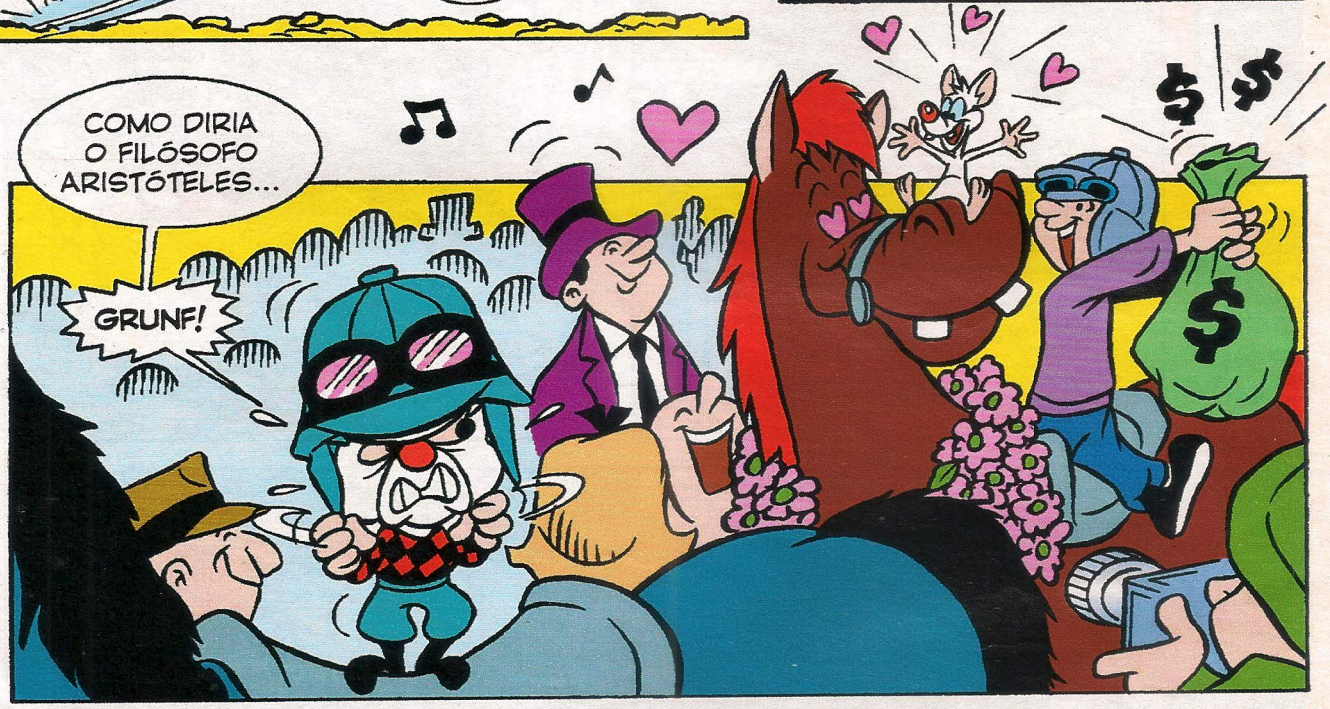
O CÉREBRO E O PINKY...
truum!
truum!
truum!
CLOP!
CRUNCH!
POFT!
PIMBA!
...VÃO DOMINAR O MUNDO!

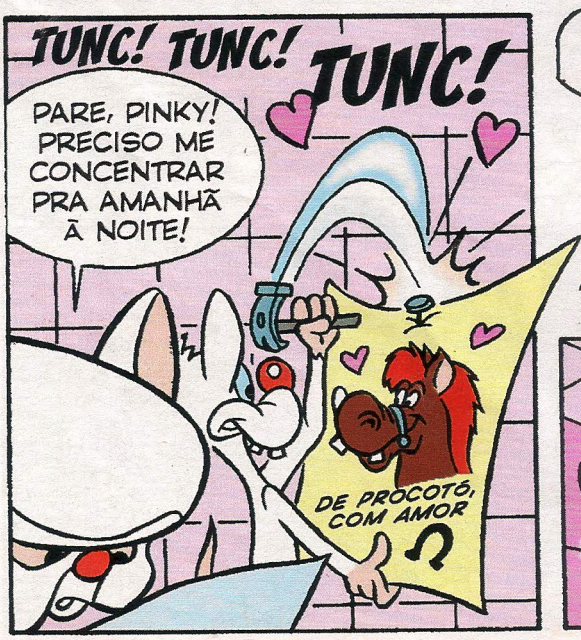

ELES SE APROXIMAM DA RETA FINAL! PÉ-DE-VENTO VEM NA FRENTE, SEGUIDO POR ALAZÃO, PANGARÉ E MULA-SEM-ALÇA! A ÉGUA PROCOTÓ ESTÁ EM ÚLTIMO!
A VITÓRIA JÁ É MINHA!
PINKY
ÉGUA PROCOTÓ
CHEGADA
JÓQUEI-CLUBE


PÉ-DE-VENTO ABRE MAIS VANTAGEM! ÉGUA PROCOTÓ CONTINUA NO FIM!
!
ÉGUA PROCOTÓ DISPARA FEITO UM FOGUETE!
?
?
?
OH, NÃO!
ADEUS, MUNDO CRUEL!


ZIIIP!
UAU!


PROCOTÓ CRUZA A CHEGADA! ELA GANHOU!


COMO DIRIA O FILÓSOFO ARISTÓTELES...
GRUNF!


TUNC! TUNC! TUNC!
PARE, PINKY! PRECISO ME CONCENTRAR PRA AMANHÃ À NOITE!
DE PROCOTÓ, COM AMOR

E O QUE VAMOS FAZER AMANHÃ À NOITE?
A MESMA COISA QUE FAZEMOS TODAS AS NOITES!

TENTAR CONQUISTAR O MUNDO!
FIM

PASSATEMPO

LABIRINTO

Descubra o nome de cada músico e qual deles está com a guitarra desligada.

- Hebert e Edu têm guitarras da mesma cor.
- Nando não está usando chinelos.
- A guitarra de Roger é vermelha.
- Erick e Edu usam brinco no nariz.

SANDER

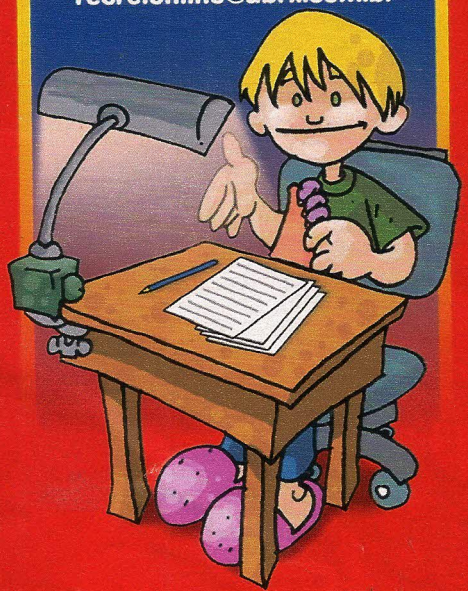
Resposta na página 42.

Participe mandando a sua piada para:
Revista RECREIO
Seção Piadinhas
Av. das Nações Unidas, 7221
8º andar · São Paulo – SP
CEP 05425-902
recreio.abril@atleitor.com.br

Entre em contato com a gente:

Atendimento ao leitor
Tel.: (11) 3037-4447
(de 2ª a 6ª, das 10 h às 12 h e das 14 h às 16 h)
Fax: (11) 3037-4468
E-mail
recreio.abril@atleitor.com.br

Na internet
Site
www.recreionline.com.br
E-mail
recreionline@abril.com.br



Faça sua assinatura e não perca nenhuma edição da RECREIO
48ET
Ligue para:
Grande São Paulo
3347-2121

Demais localidades
0800-701-2828

Piadinhas

Como se faz para pedir ordem usando só vogais?
Basta dizer:
"Ei! Ó o auê aí, ô!"
Marcela Maia, 10 anos
Itapagipe – MG

No restaurante:
Um freguês estava irritado tentando caçar uma azeitona com um palito. Ele espetava, mas a azeitona sempre pulava para o outro lado do prato. Depois de meia hora, chamou o garçom.
— Será que o senhor pode me ajudar a pegar a azeitona?
— Pois não — respondeu calmamente o garçom. E de cara pegou a azeitona.
— Viu como foi fácil? — disse o garçom.
— Claro! Depois que ela cansou...
Luiza, 9 anos
Rio de Janeiro – RJ

O que o vidro falou para a namorada?
— Sou vidrado em você!
E sabe o que ela disse?
— Duvidro...
Sarah Trench, 7 anos
Itapetininga – SP

Qual o animal mais chique?
O porco, porque ele mora no CHIQUEiro.
Thais V. Almeida, 9 anos
Niterói – RJ

Duas cobras estavam conversando:
— Nós somos venenosas?
— Não sei, por quê?
— É que acabei de morder a língua!
Roberta Carneiro, 11 anos
Pontes e Lacerda – MT

EDITORA Abril

Fundador: VICTOR CIVITA (1907 - 1990)
Editor: Roberto Civita
Conselho Editorial: Roberto Civita (Presidente), Thomaz Souto Corrêa (Vice-Presidente), Jose Roberto Guzzo, Maurizio Mauro

Presidente Executivo: Maurizio Mauro
Diretor Secretário Editorial: Laurentino Gomes
Vice-Presidente Comercial: Deborah Wright
Diretora de Publicidade Corporativa: Thais Chede Soares B. Barreto

RECREIO

Diretor de Unidade de Negócio: Mauro Calliari

Diretora de Redação: Gisleine Carvalho
Diretora de Arte: Maria do Carmo Tyla
Editora Especial: Mônica Pina
Editores: Cláudio Fragata e Daniela Almeida
Repórteres: Luciana Zenti e Mariana Weber
Editora de Arte: Priscila Afonso
Designers: Alice Fares Ferreira e Marcio Caparica
Preparadores Digitais: Dinei Balieiro e Emerson Cestaroli
Atendimento ao Leitor: Karin Bernardo
Coordenadora Administrativa: Cristiane Pereira
Consultoras Pedagógicas: Lídia Izecson de Carvalho e Marta Wolak Grosbaun
Colaboraram nesta edição: Andrea Naliato (designer), Eduardo Perácio (revisão), Nelson Alves Júnior (games) e Priscila Gorzoni

www.recreionline.com.br

APOIO EDITORIAL Diretora de Projetos: Ruth de Aquino **Diretor de Arte:** Carlos Grassetti **Diretor de Redação do Portal Abril:** Wagner Barreira **Depto. de Documentação:** Susana Camargo **Abril Press:** Rosi Pereira

PUBLICIDADE Diretor de Publicidade: Eduardo Leite **Gerente de Publicidade:** Renato Resston **Executivo de Contas:** Fábio Santos **Diretor de Publicidade Regional:** Jacques Baisi Ricardo **Representante:** Rogério Ponce de Leon (RJ) **Coordenadora:** Juliana de Moura **NÚCLEO ABRIL DE PUBLICIDADE Diretor:** Pedro Codognotto **Gerentes de Vendas:** Claudia Prado, Fernando Sabadin **MARKETING DE CIRCULAÇÃO Gerente de Produto:** Priscila Pezato **Consultora de Negócios:** Mônica Viotto **MARKETING PUBLICITÁRIO Gerente de Marketing Publicitário:** Elaine Komatsu **Assistente de Marketing Publicitário:** Renata Marques **Coordenador de Projetos:** Renato Cagno **ASSINATURAS Diretora de Operações de Atendimento ao Consumidor:** Ana Dávolos **Diretor de Vendas:** Fernando Costa

Em São Paulo: Redação e Correspondência: Av. das Nações Unidas, 7221, 8º andar, Pinheiros, CEP 05425-902, tel.: (11) 3037-2000, fax: (11) 3037-5396 **Publicidade:** (11) 3037-5000, Central-SP (11) 3037-6564 **Classificados:** 0800-132066, Grande São Paulo 3037-2700 www.publiabril.com.br **Escritórios e Representantes de Publicidade no Brasil: Belo Horizonte-MG** – R. Fernandes Tourinho, 147 - Sala 303, Bairro Savassi, CEP 30112-000, tel.: (31) 3282-0630, fax: (31) 3282-8003 **Blumenau-SC** – R. Florianópolis, 279, Bairro da Velha, CEP 89036-150, M. Marchi Representações Ltda., tel.: (47) 329-3820, fax: (47) 329-6191 **Brasília-DF** – SCN - Q.1 Blc. Edifício Brasília Trade Center, 14º A, sala 1408, CEP 70710-902, tels.: (61) 315-7554/55/56/57, fax: (61) 315-7558 **Campinas-SP** – R. Conceição, 233 - 26º andar - cj. 2613/2614, CEP 13010-916, CZ Press Com. e Representações Ltda., telefax: (19) 3233-7175 **Cuiabá-MT** – R. Diamantino, 13, quadra 73, Morada da Serra, CEP 78055-530, Fênix Propaganda Ltda., telefax: (65) 3027-2772 **Curitiba-PR** – Av. Cândido de Abreu, 651, 12º andar, Centro Cívico, CEP 80530-000, tel.: (41) 352-2426, fax: (41) 252-7110 **Florianópolis-SC** – R. Manoel Isidoro da Silveira, 610, sl. 301, CEP 88062-060, Comercial Via Lagoa, Lagoa da Conceição, tel.: (48) 232-1617, fax: (48) 232-1782 **Fortaleza-CE** – Av. Desembargador Moreira, 2020, sls. 604/605, Aldeota, CEP 60170-002, Midiasolution Representações e Negocios em Meios de Comunicação, telefax: (85) 264-3939 **Goiânia-GO** – R. 10, nº 250, Loja 2, Setor Oeste, CEP 74120-020, Middle West Representações Ltda., tels.: (62)215-3274/3309, telefax: (62) 215-5158 **Joinville-SC** – R. Dona Francisca, 260, Conj. 1408, Centro, CEP 89201-250, Via Mídia Projetos Editoriais Mkt. e Repres. Ltda., telefax: (47) 433-2725 **Manaus-AM** Av. Joaquim Nabuco, 2074, loja 2, Centro, CEP 69020-070, Paper Comunicações, telefax: (92) 233-1892/231-1938 **Porto Alegre-RS** – Av. Carlos Gomes, 1155, sl. 702, Petrópolis, CEP 90480-004, tel.: (51) 3388-4166, fax: (51) 3332-2477 **Recife-PE** – R. Ernesto de Paula Santos, 187, sl. 1201, Boa Viagem, CEP 51021-330, MultiRevistas Publicidade Ltda., telefax: (81) 3327-1597 **Ribeirão Preto-SP** – R. João Penteado, 190, CEP 14025-010, Intermídia Repres. e Publ. SJC Ltda., tel.: (16) 635-9630, telefax: (16) 635-9233 **Rio de Janeiro-RJ** – Praia de Botafogo, 501, 1º andar, Botafogo, Centro Empresarial Mourisco, CEP 22250-040, telefax: (21) 2513-2348 **Salvador-BA** – Av.Tancredo Neves, 805, sl. 402, Ed.Espaço Empresarial, Pituba, CEP 41820-021, AGMN Consultoria Public. e Representação Ltda., telefax: (71) 341-4992/4996/1765 **Vitória-ES** – Av. Rio Branco, 304, 2º andar, loja 42, Santa Lúcia, CEP 29055-916, DU'Arte Propaganda e Marketing Ltda., telefax: (27) 3325-3329.

PUBLICAÇÕES DA EDITORA ABRIL Veja: Veja, Veja São Paulo, Veja Rio, Vejas Regionais **Negócios:** Exame, Você S/A **Jovem:** Almanaque Abril, Cartoon, Disney, Guia do Estudante, Heróis, Heróis da TV, Pica-Pau, Recreio, Simpsons, Spawn, Witch, Capricho, Playboy **Estilo:** Claudia, Elle, Estilo de Vida, Nova, Nova Beleza, Vip **Turismo e Tecnologia:** Guias 4 Rodas, Info, Mundo Estranho, National Geographic, Placar, Quatro Rodas, Superinteressante, Viagem & Turismo **Casa e Família:** Arquitetura & Construção, Boa Forma, Bons Fluidos, Casa Claudia, Claudia Cozinha, Saúde **Alto Consumo:** Ana Maria, Contigo, Manequim, Manequim Noiva, Minha Novela, Ti Ti Ti, Viva Mais! **Fundação Victor Civita:** Nova Escola

RECREIO (ISSN 1517-7467), ano 4, nº 180, é uma publicação semanal da Editora Abril S.A. **Assinatura:** Sua satisfação é a sua garantia. Você pode interromper a assinatura a qualquer momento, sem sofrer nenhum ônus. Mediante sua solicitação você terá direito à devolução do valor correspondente aos exemplares a receber, devidamente corrigido de acordo com o índice oficial aplicável. **Edições anteriores:** Venda exclusiva em bancas, pelo preço da última edição em banca. Solicite ao seu jornaleiro. Distribuída em todo o país pela Dinap S.A. Distribuidora Nacional de Publicações, São Paulo. **RECREIO** não admite publicidade redacional.
Serviço ao Assinante: Grande São Paulo: 5087-2112, Demais localidades: 0800-704-2112.
www.abrilsac.com
Para assinar: Grande São Paulo: 3347-2121, Demais localidades: 0800-701-2828

Av. Nações Unidas, 7221 - 6º andar, CEP 05425-902 - Pinheiros - São Paulo - SP

IVC | CIPP | ANER www.aner.org.br

Abril

Presidente do Conselho de Administração: Roberto Civita
Presidente Executivo: Maurizio Mauro
Vice-Presidentes: Deborah Wright, Emilio Carazzai, Jose Wilson Armani Paschoal, Valter Pasquini

www.abril.com.br

ALMANAQUE RECREIO

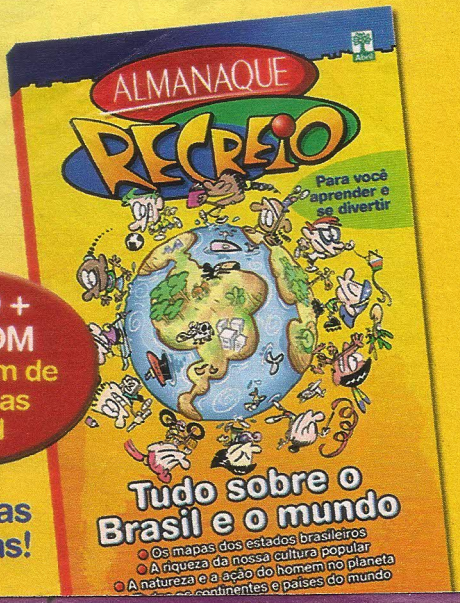
Faça sua pesquisa escolar brincando!

EDITORA Abril

Chegou **Almanaque Recreio** para você fazer suas lições e trabalhos da escola. É superfácil de consultar! Nele você encontra informações sobre diversos assuntos: **geografia, cultura popular, natureza, população, cidadania, religião, meio ambiente, astronomia e artes**. Você ainda leva um **CD-ROM** com todos os textos, mapas e bandeiras para consultar, copiar e imprimir. E o mais legal: o CD-ROM vem com um **Álbum de Figurinhas Virtual**. Para preenchê-lo você precisará responder a perguntas de conhecimentos gerais. Assim você aprende e se diverte ao mesmo tempo!

LIVRO + CD-ROM com álbum de figurinhas virtual

Só R$ 24,90



Já nas bancas!

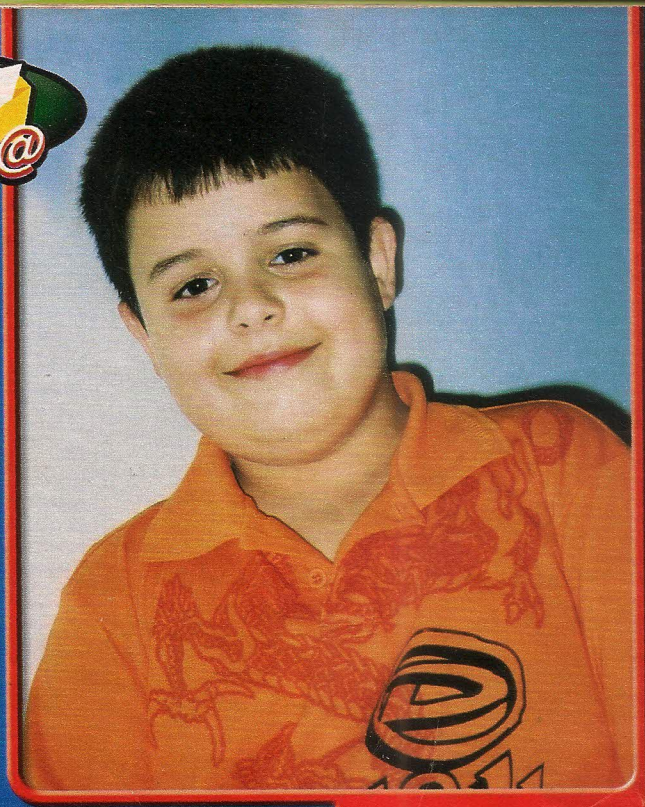
WG PROPAGANDA

CORREIO @

ESCREVA PARA A GENTE:

Revista RECREIO
Av. das Nações Unidas, 7221 • 8º andar
São Paulo • SP
CEP 05425-902

E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br



O Bruno Balazaima, de 9 anos, quer uma matéria sobre ornitorrinco.
SÃO PAULO – SP

Por favor, coloquem quadrinhos dos Anjinhos!
JAQUELINE FRAGATTE
SÃO PAULO – SP

A Fernanda Figueira, de 11 anos, mandou este desenho.
CAMPINAS – SP

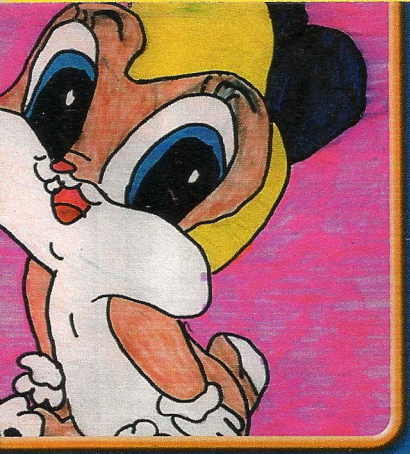
O Estanailton Alves Júnior, de 13 anos, desenhou a Pequena Sereia.
NATAL – RN

Que tal se vocês colocassem duas receitas por edição?
PEDRO FELIPE GUIMARÃES
PIRACICABA – SP

Os irmãos Leonardo e Rodrigo fizeram os dinos publicados na edição 170.
GOIÂNIA – GO

Por que vocês não falam sempre sobre dinossauros?
TATIANE BUSO
INDAIAL – SC

Gostaria de que vocês voltassem com a seção *Desafio*.
CAROLINNE CRISTINA
MONTES CLARES – MG



O Lucas Veide, de 9 anos, adora o desenho Yu-Gi-Oh!

PONTA GROSSA – PR

A Patrícia F. Nogueira mandou o desenho de um mago.

SÃO PAULO – SP

Estas são as amigas Diandra, Deborah, Bianca e Isabela.

SOROCABA – SP

Nova mensagem

Enviar

Para: recreio.abril@atleitor.com.br

Alô, turma da RECREIO!
Queria uma matéria sobre poodle toy, com dicas para banho, ração etc.

Isadora Campos

DIAMANTINO – MT

A RECREIO é muito bacana!
Queria uma reportagem sobre os fatos históricos do Brasil, como o descobrimento, o império e os nativos.

Ângelo Tobias Pagliosa, 8 anos

A Adriana Hingel não resiste ao charme do Johnny Bravo.

PORTO ALEGRE – RS

Façam mais testes sobre Harry Potter e falem as novidades!

ERMELIN ANJOS PORTELA

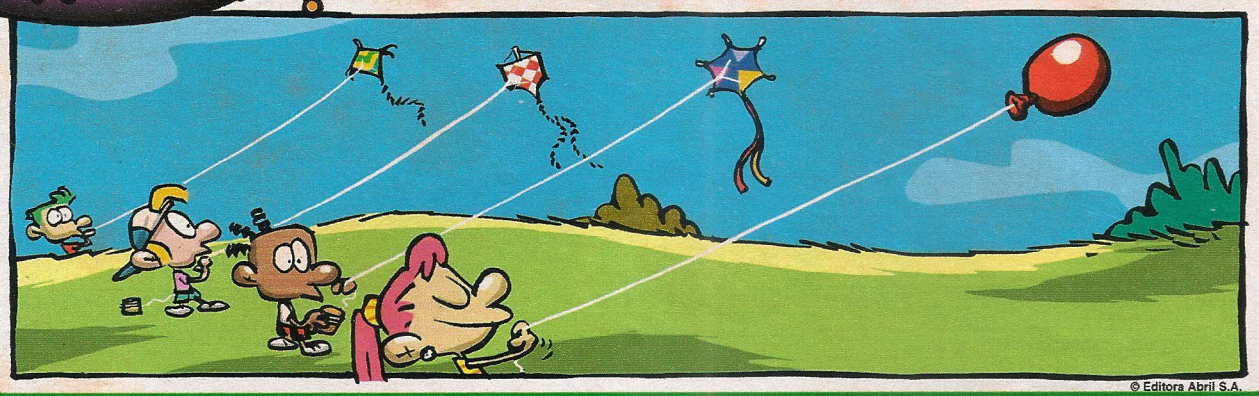
PORTO AMAZONAS – PR

A Isadora Cabral, de 9 anos, curte os passatempos e as experiências.

SALVADOR – BA

tirinhas?!

Animatiras



© Editora Abril S.A.

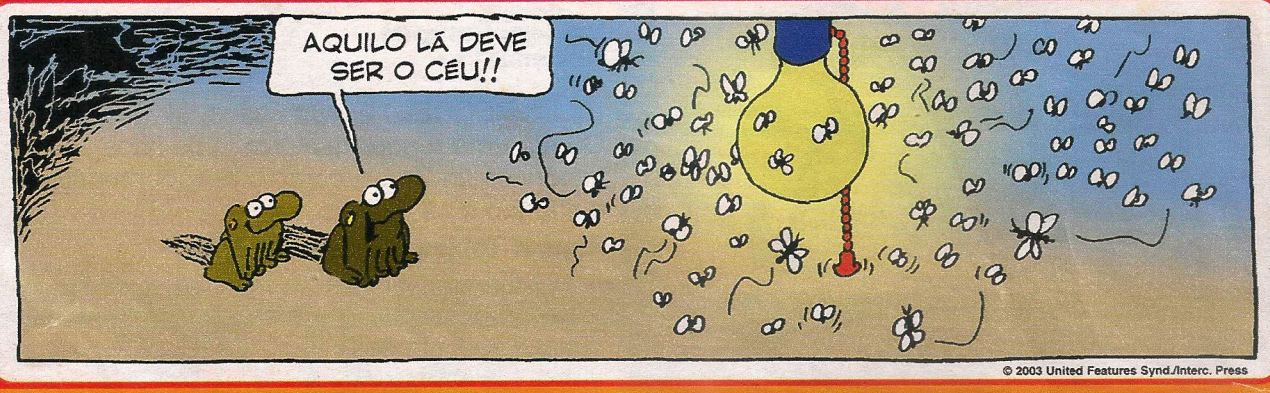
por **Jean Galvão**

Mamãe Ganso

© 2003 United Features Synd./Interc. Press

por **Mike Peters**

Bichos



© 2003 United Features Synd./Interc. Press

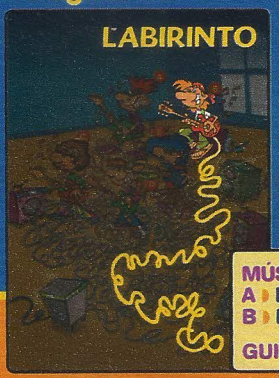
por **Fred Wagner**

SOLUÇÃO DOS PASSATEMPOS

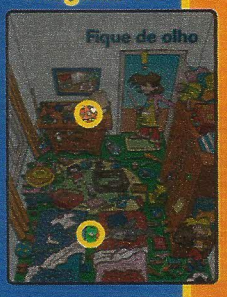
Página 14

Páginas 20 e 21

Página 37



Página 25



MÚSICOS:
A ▸ EDU
B ▸ ROGER
C ▸ NANDO
D ▸ HEBERT
E ▸ ERICK

GUITARRA DESLIGADA: B

PROMOÇÃO

VOCÊ CONTRIBUI NA COMPRA DE CADA EMBALAGEM
Teleton AACD

FAÇA PARTE DESTE SHOW

CONCURSO CULTURAL

Você faz um desenho, pintura ou colagem e pode aparecer na TV entregando a doação de OMO para o Teleton.

Com OMO Multiação, além de ajudar as crianças da AACD, você ainda pode aparecer na TV. É só fazer um desenho, pintura ou colagem sobre o tema "Por que é importante participar com OMO do Teleton", preencher o cupom nas embalagens de OMO e enviar para o CEP 05985-960. Se o seu desenho for escolhido, você vai aparecer na TV entregando a doação de OMO para o Teleton. Você ainda pode participar. Boa sorte, artista. Veja o regulamento no site www.omo.com.br. Promoção válida de 1/7/2003 a 5/9/2003.

Você já é um artista. Só falta aparecer na TV.

Pinte cada pedaço da figura abaixo com a cor indicada.

AlmapBBDO

www.toddynho.com.br

Toddynho. Agora em dois novos e deliciosos sabores.